ИНТЕРВЬЮ С РЕЖИССЕРОМ DOOM И СОЗДАТЕЛЯМИ MYST № 11 (102) `2005
Навигатор игрового мира
часть тиража комплектуется двумя CD
или
двухслойным
DVD
8,5 Гб
QUAKE 4
СТРОГГАНИНА
BLACK & WHITE 2
УБОГО ЗА ПАЗУХОЙ
AGE OF EMPIRES III
ТРЕТЬЯ ЛИШНЯЯ
SERIOUS SAM 2
СЕРЬЕЗНОЕ СЭМОМНЕНИЕ
F.E.A.R. МА ВЕНИКОВ НЕ ВЯЖЕТ
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН
MYST V
ПРИКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЗАКЛЮЧЕНИЕ

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

"Самый лучший на сегодняшний день симулятор подводных лодок."

Журнал "PC игры", №6/2005

ЗОЛОТОЙ КУЛЕР PC

1С ФИРМА «1С»
UBISOFT
Логрус

Silent Hunter III © 2005 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Silent Hunter, Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.
© 2005 Перевод на русский язык ООО «Логрус». Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Всем привет!
Привет, Билли!

Дорогой Билли! Поздравляю тебя с днем рождения! Полтинник - штука серьезная, не останавливайся на достигнутом. Знаю, многие отдали бы правую ногу, чтобы запустить в тебя очередным тортиком. Но я к ним не отношусь, я считаю, что на тортики тратятся те неудачники, которые не играют в компьютерные игры. Разве нормальному геймеру придет в голову расходовать время и деньги на такое дурацкое занятие? Не придет, если только не случится так, что это дурацкое занятие будет выглядеть менее дурацким, чем игра в компьютерные забавы от твоей же Microsoft. Ведь, согласись, тенденция имеет место быть. Ты сам не играл в последнюю Age of Empires? И напрасно. Гнэл вот поиграл и расстроился. Ну, нельзя же все настолько упрощать. Это же стратегия! Одумайся, пока не поздно, а то еще располнеешь, слизывая халявные тортики, со всеми вытекающими...

Уильям Генри Гейтс родился 28 октября 1955 года, господа. Еще в незамороченные детские годы Билли получил доступ к миникомпьютеру Лейксайда, самой крутой начальной школы Сиэтла... Нет, он не играл на нем в компьютерные игры, благодаря которым он и вырос таким умным и стал таким богатым. Но он научился программировать. А в старших классах он уже нашел способ зарабатывать деньги: вместе с Полом Алленом Гейтс основал компанию Traf-o-Data, которая занималась сбором статистической информации о движении городского транспорта. Полученные данные потребляли соответствующие службы штата.

В возрасте двадцати лет на втором курсе Гарварда Гейтс, Аллен и Монте Давидоф создали интерпретатор Altair BASIC для первого коммерчески успешного персонального компьютера Altair 8800. Кстати, оригинальный Basic был разработан еще в 1963 году Джоном Кемени и Томасом Куртзом из Дартмутского колледжа.

На третьем году обучения Билли оставил Гарвард. На учебу времени не хватало, он горел желанием создавать программы. Думаю, что было дальше, знает большинство из вас: MS-DOS, Windows и $50 миллиардов на банковском счету. Жена, трое детей и громадный дом под земляной крышей, напичканный умной электроникой.

Правда, если копнуть чуть глубже, то в полной мере можно восхититься и умением Гейтса видеть коммерческие перспективы программных продуктов, его способностью фильтровать идеи в поисках настоящих жемчужин. Так, MS-DOS была сделана на базе QDOS (Quick and Dirty Operating System), которая была куплена у Тима Патерсона из Seattle Computer Products за $56 тыс. Прототип графического интерфейса пользователя (GUI), который после определенного переосмысления превратился в Windows, Биллу Гейтсу показал в 1981 году глава Apple Стив Джобс, пригласивший Microsoft в качестве партнера для разработки Word и Excel для "Макинтоша". В результате, в вышедшей в 1985 году Windows 1.0 не было... мусорной корзины, а окна "не имели права" накладываться одно на другое. Эти недоразумения были вскоре устранены - Microsoft просто лицензировала у Apple соответствующие фишки.

Мне кажется, что, какими бы ни были "грехи" Билла Гейтса, никто не сможет отрицать: он сделал себя сам и в этом ему помогли те самые персональные компьютеры, которые стоят у каждого из наших читателей в эпсилон-окрестности. С их помощью он нашел и занял свою нишу под солнцем. С их же помощью сделать аналогичный подвиг может любой достаточно устремленный человек. Чего я от всей души всем вам желаю.

Искренне Ваш,
Игорь Бойко

НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА №102 НОЯБРЬ 2005

Учредители Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор Али Даутов
Зам. Ген. директора Сергей Журавский
Коммерческий директор Алена Лукаш
Главный редактор Игорь Бойко
Выпускающий редактор Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Александр Васнев, Андрей Алаев, Андрей Щур, Владимир Веселов, Дмитрий Васильев, Леонтий Тютелев, Михаил Баранов, Рафаил Фаткулин
Арт-директор Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка Дмитрий Кузнецов
Художники Даниил Кузьмичев, Александр Еремин
Отдел рекламы Александр Смирнов
Senior Editor Dmitry Gertsev
Webmaster Евгений Янусов

ОБЛОЖКА
Serious Sam II

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **navigat@aha.ru**
http://www.gamenavigator.ru

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
38888, 29666, 10323 ("Пресса России")
82561, 82562, 82563 ("Газеты и журналы")

АНТИВИРУСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ
Программа Антивирус Касперского
ЗАО "Лаборатория Касперского"
http://www.kaspersky.ru

ОБРАБОТКА ЭЛЕКТРОННОЙ ПОЧТЫ:
Natural E-mail System The Bat
©RITLABS S.R.L.
http://www.ritlabs.com

Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений.

Использование любых материалов "Навигатора игрового мира" допускается только с письменного разрешения редакции.

Мнение редакции может не совпадать с мнением читателей и авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ № 77-9356 от 12 июля 2001 г.

Отпечатано в **ЗАО "Lietuvos rytas"**,
тел (370 5) 2743733, (095) 3436010
пр. Гедимино 12а, 2002 Вильнюс, Литва

Тираж 65.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

DISNEY и WALDEN MEDIA представляют

-Хроники- Нарнии

Лев, Колдунья и Волшебный Шкаф

Вот уже сто лет земли волшебной Нарнии находятся под гнётом жестокой Белой Колдуньи. Лишь тот, кто чист сердцем, может освободить королевство и вернуть власть его истинному правителю – благородному Льву.

Возьмите в свои руки управление четырьмя главными героями: родными братьями и сёстрами, попавшими в Нарнию из нашего мира через Волшебный Шкаф. Юным храбрецам предстоят схватки с волками и минотаврами, оборотнями и великанами. Их путь пройдёт через погружённые в вечную зиму леса и пещеры, горы и равнины – путь, который приведёт их в замок Белой Колдуньи.

Только борясь со злом сообща, используя свои уникальные способности, оружие и умения, они смогут исполнить древнее пророчество и освободить Нарнию!

bvg Buena Vista Games

Новый Диск www.nd.ru

snowball.ru искусство делать игры

Полностью на русском языке

PlayStation 2

PC CD

THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. © DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. "PlayStation 2" and the "PS" family logo are trademarks of Sony Computer Entertainment. Inc. All rights reserved.

Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д.33, стр.8, телефон: (095) 933-0726, e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 933-0726, e-mail: zakaz@nd.ru. Техническая поддержка: (095) 785-6513, e-mail: help@troll.ru.

СОДЕРЖАНИЕ

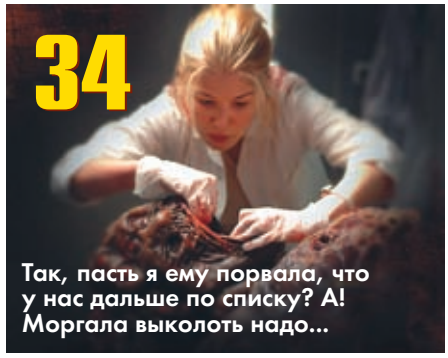
ИГРЫ В НОМЕРЕ

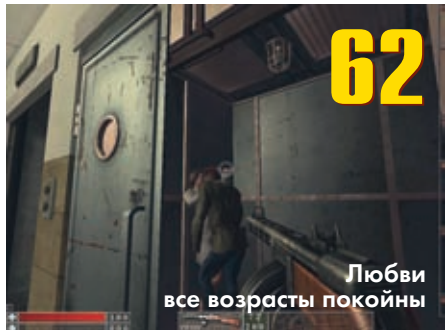
Аллоды **170**
Аллоды 2 . . . . . **172**
Антикиллер **42**
В тылу врага: Диверсанты **87**
Вивисектор. Зверь внутри **76**
Золотая классика Midway **42**
Лабиринт отражений **8**
Марш! **172**
Метро-2 . . . . . **62**
Ночной Дозор **21**
Параграф 78 . . . . . **16**
Пираты XXI века **8**

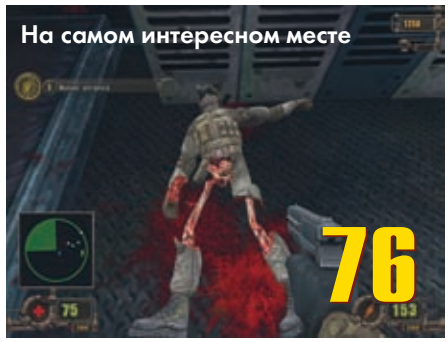
Abducted 188
Age of Empires 2 26
Age of Empires 3 . . . . . 84, 185
Aliens vs. Predator 2 173
All Points Bulletin 22
Alpha Ball 2 146
Armada Online 131
Astral Tournament 146
Banjo-Kazooie 26
Battlefield 3 11
Battleship Chess 146
Black & White 2 92
Blood 169
Blood II: The Chosen 31 171
Blood: Plasma Pack 169
Brothers in Arms: Earned in Blood 185
Chimera Project 188
Chuzzle 147
Claw 170
Cold War 56
Combat Mission: Shock Force 16
Condemned: Criminal Origins 12, 173
Contract J.A.C.K. 174
Cosmic Osmo 176
Counter-Strike 180
Crackdown 22
Daemon Vector 79
Dark Legions 187
Die Hard: Nakatomi Plaza 172
DOOM 34
Duke Nukem Forever 18
Dungeon Siege 12
Dungeons & Dragons: Dragonshard 88
Elite Forces: Navy SEALs 172
EVE Online 144
Ex Machina 18
F.E.A.R. 58, 175, 185
Facade 24
Fallout 3 172
Fatman Adventures V: Space Odyssey 147
Fiber Twig 148
FIFA 06 . . . . . 106, 180
FIFA Manager 06 112
FIFA Street 20
FlatOut 2 10
Get Medieval 170
Goofy Soccer 148
Grand Theft Auto III 24
Gruntz 172
Halo 12, 26
Hell Tycoon 14
Heroes of Might and Magic V 20
It's Mr. Pants 26
KISS Psycho Circus: The Nightmare Child 172
Madden NFL 06 110
Matrix Online 174
Midtown Madness 3 26
Might and Magic IX 172
Mistmare 172
Myst 176
Myst III: Exile 178
Myst IV: Revelation 179
Myst V: End of Ages 120, 179
Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon 125
NBA 2006 115
Need For Speed: Most Wanted 180
Nina: Agent Chronicles 172
No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way 174
Odium 172
Panzer Elite Action 18
Paradise 22
Perfect Ace 2: The Championship 109
Peter Jackson's King Kong 13
Pirates of the Burning Sea 130
Pixelus 148
Project Entropia 131
Quake 3: Arena 180
Quake 4 . . . . . 44, 181, 186
Rag Doll Kung Fu 64
Ragnarok Online 132
Realm Wars 2 24
realMyst 178
Rebel Raiders: Operation Nighthawk 66
Reiner Knizia's Samurai 149
Riot: Mobile Armor 170
Riven 177
Rome: Total War - Barbarian Invasion 96
Sabre Wulf 26
Sanity: Aiken's Artifact 172
Septerra Core: Legacy of the Creator 172
Serious Sam II 68
Shogo: Legacy of the Fallen 171
Shogo: Mobile Armor Division 171
Shrapnel: Urban Warfare 2025 172
Silver Wings 43
Sims 2 21
Sins of a Solar Empire 82
SpellForce 2: Shadow Wars 18
Spelunx 176
StarCraft: Broodwar 180
Strike Force Red Cell 16
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse 40
The Elder Scrolls IV: Oblivion 24
The Guild 2 18
The Journeyman Project 178
The Manhole 176
The Operative: No One Lives Forever 173
The Shadow of Aten 38
The Three Musketeers 15
Tiger Woods PGA Tour 06 118
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighters . 20
Tom Clancy's Splinter Cell 4 8
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory 8
Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico 72
Tron 2.0 174
True Crime: New York City 11, 25
Tube Twist 24
Tumble Bugs 149
Turok 18
Ultimate Domain 187
Ultimate Spider-Man 74
Unreal Tournament 2004 180
Uru: The Ages Beyond Myst 178
Uru: The Path of the Shell 178
Uru: to D'ni 178
Warcraft 3: DotA 180
Warcraft 3: TFT 180
Warhammer 40,000: Winter Assault 98
Warhammer: Mark of Chaos 80
Western Outlaw: Wanted Dead or Alive 172
World of Warcraft 134
World War II Tank Commander 43
World War II: Sniper - Call to Victory 172
Worms 4: Mayhem 104
X-MEN Legends II: Rise of Apocalypse 122
Zoo Tycoon 2 26

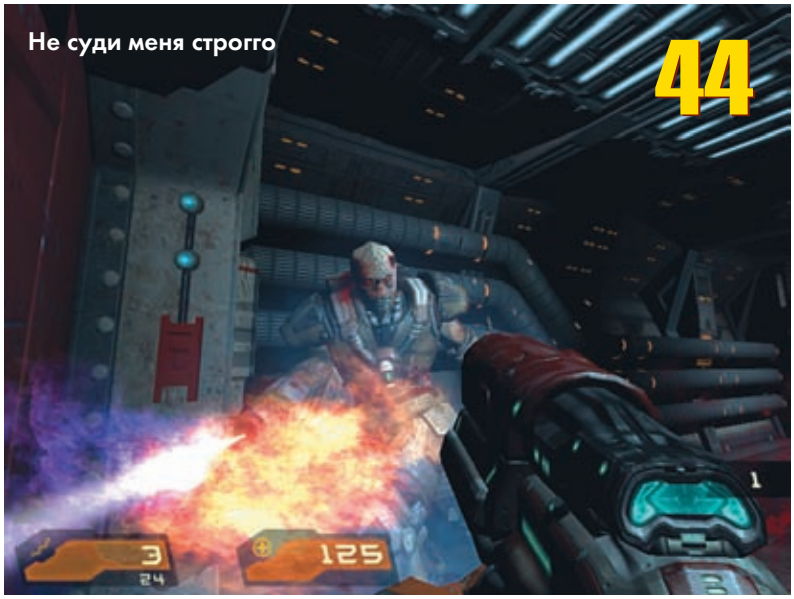
РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

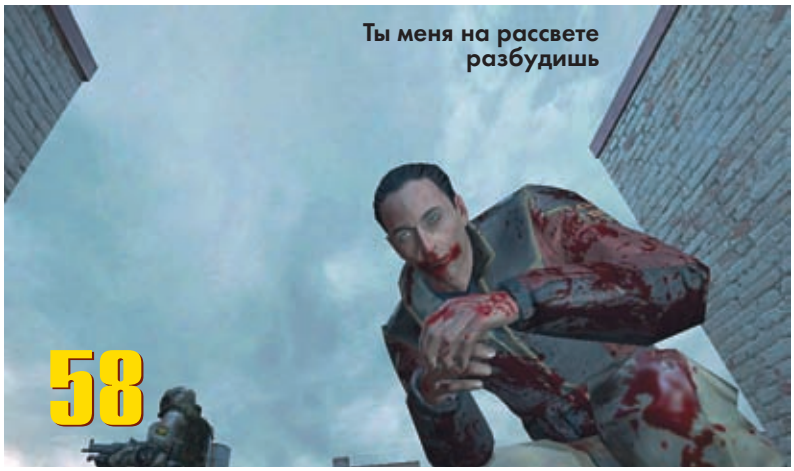
1С . . . . . 2 страница обложки
МТУ-ИНТЕЛ . . . . . 3 страница обложки
1С . . . . . 4 страница обложки
1С 7, 9, 27, 39, 61, 67, 83, 91, 191
Акелла 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23
Новый Диск 2, 3
Элвис-Телеком 51
Home Sinema & Interactive 125
LiteProject 75
Nival Interactive 57
RINET 25
Zenon 41

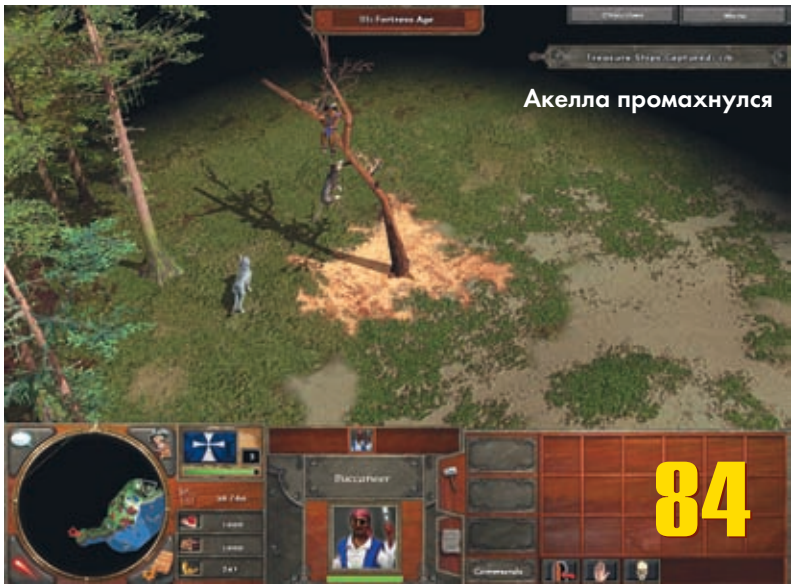












8 Новости
28 Ктулху из табакерки, или Карающий рок Headfirst
30 Конкурс
32 Квартальный план
34 Прелюдия
DOOM

ACTION

38 По слову божьему
The Shadow of Aten
40 Пульса нет!
Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse
42 Антикиллер
42 Золотая классика Midway
43 World War II Tank Commander
43 Silver Wings
44 Ужас нашего городка
Quake 4
48 Еще на шесть лет вперед
50 Оружие в Quake 4
52 Амулет на счастье
54 Кого в игре не жалко
56 По темным коридорам
Cold War
58 Ай, Б.А.Ю.С.!
F.E.A.R.
62 Будь бдителен!
Метро-2
64 Поиграем в куклы
Rag Doll Kung Fu
66 Бумажные самолетики
Rebel Raiders: Operation Nighthawk
68 Былина о Сэме Стоуне и о Ментале Завоевателе
Serious Sam II
72 Недодоз
Total Overdose: A Gunslinger's Tale in Mexico
74 Теперь паутины больше на 200%!
Ultimate Spider-Man
76 Живодер. Зверушки внутри
Вивисектор. Зверь внутри
79 Кончало кончал
Daemon Vector

STRATEGY

80 Люди-крысы в перекрестии мушкета
Warhammer: Mark of Chaos
82 Согрешить в солярии
Sins of a Solar Empire
84 MS AoE Home Edition
Age of Empires 3
87 В бой идут одни
В тылу врага: Диверсанты
88 Дракончики в подземельицах
Dungeons & Dragons: Dragonshard
92 Обжигая горшки
Black & White 2
96 Варволюция
Rome: Total War - Barbarian Invasion
98 Мороз и сталь
Warhammer 40,000: Winter Assault
104 Эволюция безпозвоночных
Worms 4: Mayhem

SIMULATION•SPORT

106 Чуть лучше, но хватит ли этого?
FIFA 06
109 Превосходная жуть!
Perfect Ace 2: The Championship
110 Самый интерактивный ярд
Madden NFL 06
112 Долгожданный прорыв
FIFA Manager 06

Дорогие читатели!

Приглашаем вас посетить наши стенды на выставках:

"Образование и карьера - XXI век", пройдет с 17 по 19 ноября в комплексе "Гостиный двор" в Москве. Адрес: Ильинка, д. 4. Время работы: с 10 до 18 часов.

Сайт: *www.znanie.info*

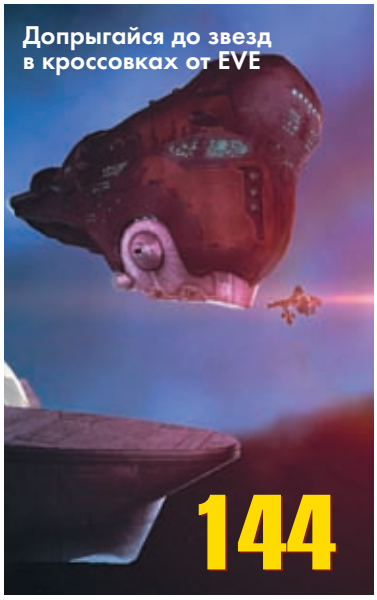
"Пресса-2006" - пройдет на ВВЦ в павильоне № 69 с 23 по 26 ноября. Наш стенд - N6.

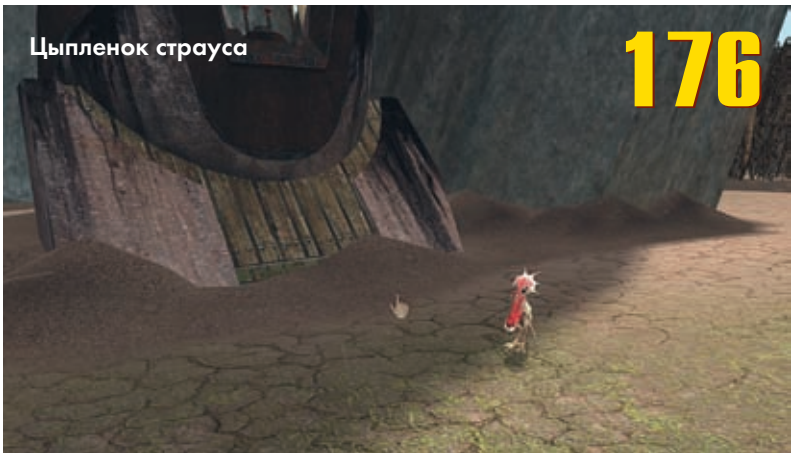
Время работы: с 10 до 18 часов.

Сайт: *www.allpress.ru*

СОДЕРЖАНИЕ

Не будите во мне Зверя!





115 Время собирать мячи
NBA 2006
118 Стабильность - признак класса
Tiger Woods PGA Tour 06

RPG•ADVENTURE

120 На посошок
Myst V: End of Ages
122 Четыре богатыря против
X-MEN Legends II: Rise of Apocalypse
125 Nancy Drew: Last Train to Blue Moon Canyon
126 Вы не поверите,
но финансы играют роль
Kheops Studio

ONLINE

129 Grats!
130 Connect
132 Записки непутевого разведчика
Ragnarok Online
134 Тайная жизнь мира Warcraft. Часть 2
World of Warcraft
144 Война и мир
EVE Online

SHAREWARE

146 Alpha Ball 2
146 Astral Tournament
146 Battleship Chess
147 Chuzzle
147 Fatman Adventures V: Space Odyssey
148 Fiber Twig
148 Goofy Soccer
148 Pixelus
149 Reiner Knizia's Samurai
149 Tumble Bugs

HARDWARE

150 Железный поток
152 Оптимизация подключения к Сети
в Windows XP
154 Ответный удар ATI
158 Играть всегда, играть везде...
164 Железная почта
167 Свежее железо

MAXVIEW

168 Монолит преткновения
176 Ветер перемен

CYBERSPORT

180 Новости цифрового спорта
183 Я люблю побеждать

CHEATS

185 Cheats

FORGOTTENWARE

187 Вассалов нет
Ultimate Domain
187 Сумасшедший гроссмейстер
Dark Legions

KILLEDWARE

188 Химерочка
Chimera Project
188 Сестра агента Малдера
Abducted

Z•ZONE

190 Postal babe. Происхождение вида
192 Кроссворд
195 Почта
200 Содержание DVD
205 Подписка

НЕ СИКВЕЛ.

НЕ ПО ФИЛЬМУ.

НЕ ПОД РОЖДЕСТВО.

НОВОСТИ

Владимир ЧАПЛЫГИН
Bros.
OrcHunter

Зеркальная война

"Лабиринт отражений" подвергнется игроизации

Сергею Лукьяненко (справа) грех жаловаться на внимание со стороны девелоперов. Нику Перумову в этом смысле пока похвастать особо нечем

Часть романов Лукьяненко вышла из компьютерных игр и постепенно туда возвращается. Первый блин - "Ночной Дозор" - оказался в коме, зато уже есть многообещающие лицензии, а именно: "Не время для драконов" (1C, Arise, KranX Productions), купленный "Новым Диском" год назад "Лабиринт отражений" и кое-что еще, о чем знающие люди пока не распространяются под страхом расправы. Но все тайное становится явным: прямо сейчас вы узнаете, что компания DIOsoft (экшн "Пираты XXI века") разрабатывает под патронажем "Нового Диска" приключенческий боевик "Лабиринт отражений". В общем-то, мы никогда не сомневались, что "Новый Диск" купил лицензию на знатное имя вовсе не для того, чтобы поставить ее на полку, но официальное подтверждение всегда приятно, особенно, если в нем сообщается о деталях игры.

Итак, жанр - 3D-шутер, место действия - город Диптаун, в котором и разворачивалось действие романа, ставшего настольной книгой русских хакеров, интернетчиков и просто ценителей виртуальной клубнички и прелестей ICQ. Впрочем, игровое пространство ограничится лишь "Лабиринтом Смерти" - ареной жестоких развлечений, явившейся Сергею Лукьяненко то ли во сне, то ли под впечатлением от Quake или DOOM. Однако вместо мясной феерии нам обещают что-то умное и заскриптованное в стиле Half-Life 2. Мол, будет вам и сюжет (дайвер Стрелок спасает пришельца Неудачника, попутно изображая из себя космического десантника, распивая спиртные напитки с другом Маньяком и разыгрывая любовный интерес с девушкой Викой), и общение с NPC, и строгая логика событий. Движок игра унаследовала от "Пиратов XXI века", скриншоты из которых, между прочим, смотрятся на гип-гип-ура. Оттуда же, очевидно, придет и неслабая физическая модель.

Поскольку крыша героя того и гляди переедет на ПМЖ в виртуальное пространство, разработчики планируют время от времени вышвыривать его в реальную московскую квартиру и стращать артефактами изображения а-ля "Матрица". Словом, игра уже одобрена Дневным Дозором как способствующая развитию у игрока шизофрении. Маразм окончательно окрепнет, когда в прокат выйдет украшенная логотипом "1 канал" одноименная кинолента, к которой проект "Нового Диска", как и в случае с "Ночным Дозором", имеет самое непосредственное отношение. ***- Bros.***

Мы еще порыбачим

Сэм Фишер вновь призван на действительную

Без труда не выловишь рыбку из пруда

Случилось то, чего все ждали. Никакой неожиданности. Никакой истерии на игровых форумах. Никаких ошеломленных от свалившейся на голову радости поклонников. Обычная запрограммированная сенсация. Представители одной из влиятельнейших издательских компаний современности Ubisoft вышли к народу и вежливо сообщили о грядущем Splinter Cell 4. То бишь нам вновь предстоит расстаться с кровно нажитым, чтобы еще разок облачиться в обтягивающий черный костюм Сэма Фишера.

Из анонса явствует, что будущий любимец игроков и завсегдатай американских чартов появится на PC и консолях следующего поколения. Соответственно, разработчики взахлеб рассказывают о новом виде геймплея, совершенно невиданных местностях и голливудской истории.

"Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory насобирала по миру дюжины хвалебных рецензий от критиков и разошлась многомиллионным тиражом. Но это только цветочки. Четвертая часть будет еще более напряженным и душещипательным шпионским триллером. Splinter Cell 4 вберет весь опыт, полученный от жизнедеятельности на текущих платформах, и на всю катушку задействует потенциал next-gen консолей", - определенно косит под Ильича Ив Гильмо, президент всея Ubisoft.

Конечно, у него есть основания делать подобные заявления: серия Splinter Cell, насчитывающая в данный момент три части, разошлась тиражом в 12,5 млн. копий. Сколько положит в копилку Splinter Cell 4, покажет только релиз, запланированный на весну 2006 года. ***- О.Н.***

Wolfenstein, ты не покинул нас!

У легендарного замка появится очередная пристройка

В начале октября в Сети появилась информация о том, что id Software совместно с Raven Software работает над новой частью игры по вселенной Wolfenstein. Мы уже собрались писать новость исключительно в журнал "Консоль", потому что в качестве единственной

ИГРА ДЛЯ ТЕХ, КТО ПОНИМАЕТ.

В ПРОДАЖЕ С ОКТЯБРЯ 2005. АДАПТАЦИЯ СТУДИИ SNOWBALL.

ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

1С

snowball.ru
искусство побеждать

UBISOFT

INCUBATION
КОСМОДЕСАНТ

Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru; games.1c.ru; 1c@1c.ru

"Ты помнишь, как все начиналось?"

платформы была заявлена Xbox 360. Виват, уважаемые читатели! Постные мины лица отменяются - проект пожалует и к нам на PC! Заодно всплыло еще несколько деталей. Фактически разработкой занимается только Raven Software, а дружина Джона Кармака лишь выполняет функцию консультанта и главного надсмотрщика. А еще в свежевышедшем пресс-релизе сказано, что игровой процесс будет сочетать в себе как махровый экшн, так и исследование окружающего пространства плюс порцию stealth-элементов. За графику отдувается улучшенная версия технологии MegaTexture. Насколько она хороша, мы сможем оценить только после появления в продаже Enemy Territory: Quake Wars. **- *В.Ч.***

"Флэтаут 2" наконец официально

Анонсировано продолжение автоаркады

Спустя более чем приличное время с момента появления первых слухов о сиквеле одной очень авто-ненавистной гонки, студия Bugbear официально анонсировала долгожданный FlatOut 2. Не забыв (за что огромное ей спасибо) щедро снабдить нас кое-какой информацией из грядущего проекта.

Игра по-прежнему остается предельно безбашенными гонками на выживание, старательным продолжателем традиций первой части. Разработчики обещают нам опять-таки полный деструктив, в хлам раздолбанные авто, сломанные кости и вывернутые шеи. Для этого в гараж FlatOut 2 любезно подогнали движок Crash True, повышающий степень взаимодействия машины и окружения до максимально правдоподобной точки. Если сравнивать, то эта точка расположена примерно в том месте, где уже который год беснуются консольные игры-автокатастрофы из серии Burnout. Очень занимательным кажется и Rag Doll-режим, в котором игроку предстоит устраивать жуткие трюки с целью переламывания наибольшего числа костей водителю.

Кстати, число объектов окружения, которые вы можете с чистой совестью расплющить под колесами "Мустанга", возрастет до 2000. Недурно. **- *О.Н.***

Сиквел-брендинг-портинг

Снова на поле боя

Похоже, что эта триада положена в основу бизнес-модели компании Digital Illusions CE. Совсем недавно прописанная в Швеции контора объявила о заключении соглашения на разработку некоего трехмерного боевика. Контрагентом по сделке выступает корпорация Electronic Arts (будущий издатель проекта и по совместительству совладелица DICE), а сам процесс создания будет теснейшим образом связан с эксплуатацией одного из принадлежащих Digital Illusions брендов. Несмотря на то, что название будущего тайтла официально не оглашалось, есть все основания полагать, что предметом сделки DICE-EA являются девелопинг и паблишинг очередной серии Battlefield.

Ожидается, что прилавки мира будут осчастливлены уже в конце 2006 года. При этом сами стокгольмцы

СУД ДА ДЕЛО

Electronic Arts заискивают

Сотрудники EA продолжают обижаться на своего работодателя

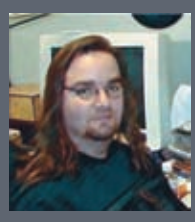
Банда Давидов продолжает глумиться над уложенным на лопатки Голиафом. Не успела стать достоянием истории новость о том, как сотрудники "Электроник Артс" выиграли в суде у своих нанимателей и добились уплаты сверхурочных, как началась судебная тяжба из той же оперы - с аналогичным иском выступил некий сотрудник EA Tiburon по имени Тэм Су. Мол, капиталисты эксплуатировали работягу, как могли, а он боялся возразить - ведь давиды "делают" голиафов только в еврейских народных сказках. Но теперь, когда группа инициативных борцов за справедливость добилась выплаты компенсации в размере $15.6 млн., Тэм тоже решил попытать счастья. Вместе со своими юрисконсультами из компании Shapiro, Haber & Urmy он хочет поднять на смертный бой других проклятьем заклейменных пролетариев, чтобы выкатить против узурпаторов коллективный иск. EA, ты попала. Суши сухари.

Джейми Киршенбаум уверенно смотрит в будущее. За счет EA

А что там за прецедент с группой сотрудников, впервые победивших у Electronic Arts в суде, спросите вы? Дело было так. В начале октября благополучно (то бишь в пользу истца) завершилось дело четырех сотрудников EA во главе с неким Джейми Киршенбаумом, обвинивших медиа-гиганта в неправильной оплате труда аниматоров и дизайнеров. Корпорация надумала лишить своих работников денег за сверхурочные, за что и была наказана судом - EA пришлось выплатить ущемленным сотрудника ни много ни мало 15.6 миллионов долларов, причем часть эти денег пошла на благотворительность. Надо заметить, что открытому судебному противостоянию предшествовал ряд анонимных писем в блогах "живых журналов" и некоторых СМИ, в которых работники электронной мануфактуры жаловались на невыносимую жестокость своих хозяев и рабские условия труда. Шокирующая информация не прошла мимо прессы, быстро поднявшей такую шумиху, что любое судебное дело против EA ближайшие лет сто автоматически помещается в шляпу - политкорректность и демократические ценности в США по-прежнему в цене. Великая страна! **- *Bros.***

Кармак vs. Кармак: первый удар

Скандал в благородном семействе



Один из основателей, а по совместительству еще и бывший главный художник id Software Эдриан Кармак настолько сильно обиделся на старых работодателей, что подал на них в суд. Разумеется, поводом для возникновения распрей стали деньги. По мнению истца, суд в принудительном порядке должен заставить руководство прославленной компании аннулировать якобы кабальный трудовой контракт. Эдриан считает, что после того, как он отказался продать коллегам по заниженной цене ($20 млн.) имеющиеся у него 41% акций, его це-

...а злобные "дедыморозы" из DICE уже готовят новый подарок

разработают лишь любодорогую нашим сердцам PC-версию игры (тут имеет смысл напомнить, что на сегодня валовые продажи персоналочных "Бэтлфилдов" перевалили за 6 млн. дисков), клепанием консольных вариантов займутся англосаксы из EA Chertsey. На долю "дочки" Electronic Arts выпадает портинг тайтла на PlayStation 2, PlayStation Portable и Xbox. Считается, что с этой ответственной задачей парни справятся на ура: на сегодняшний день EA Chertsey уже успела успешно заточить под PSP знаменитую Burnout. Любопытно, что "Battlefield 3" имеет все шансы прыгнуть "вперед батьки в пекло": работы над PSP-версией второго "Поля боя" официально объявлены замороженными. **- *Bros.***

Не пуминайте лихом

Продакт-плейсмент наступает кроссовками Puma

Не успели мы отойти от кадров, в которых мощные желваки Сэма Фишера мнут жевательную резинку AirWaves, как нашими лучшими специалистами по борьбе с паранормальными явлениями была зарегистрирована новая вспышка эпидемии под названием product-placement. На сей раз перед запахом денег не устояла компания Activision, заключившая договор с Puma, известным производителем обуви и спортивной одежды для гуманоидов. Согласно эксклюзивному соглашению, герои гангстерского боевика True Crime:

СТР 14

ленаправленно стали выдавливать из давно сложившегося коллектива. В отличие от других сотрудников, ему не повышали зарплату, не платили премиальные и ограничивали доступ к ряду важных бухгалтерских документов. И все потому, что своим упорством он спутал Джону Кармаку и Ко все карты.

В конце прошлого года издательство Activision за $105 млн. собиралось скупить на корню все ценные бумаги id Software, а заодно за $90 млн. прибрать к рукам эксклюзивные лицензии на такие известные тайтлы, как Wolfenstein, DOOM и Quake. Если бы те же самые акции Эдриан захотел продать не бывшим коллегам по работе, а напрямую Activision, то он бы выручил за них $43 млн. Именно за несговорчивость его вежливо попросили направиться с вещами на выход.

Когда-то стоявшим у истоков id Software молодым разработчикам было нечего делить между собой

Собственно, на этом история должна была закончиться, но есть одно "но". По условиям давным-давно подписанного контракта, истец теперь обязан расстаться с ценными бумагами в пользу нынешнего руководства id Software за скромные $11 млн. Получается, его пытаются надуть еще сильнее. Вот и просит бедняга суд вмешаться в это непростое дело и восстановить справедливость. Впрочем, точку здесь ставить рано - ждем ответного удара. **- *В.Ч.***

P.S. Похоже, на наших глазах разгорается настоящий скандал. Западные аналитики полагают, что он запросто переплюнет прошлогоднее дело Valve против Vivendi Universal Games.

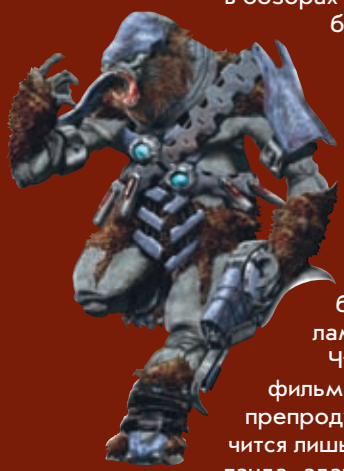
"...а в роли Мастера Чифа - Элайджа Вуд"

Назван исполнительный продюсер кино-Halo

Чуваки, и где тут кастинг?

И ведь спасли, выцарапали, можно сказать, из лап Уве Болла священную для Microsoft франшизу Halo. Отныне к предмету имеют право прикасаться исключительно проверенные люди. Такие, как Питер Джексон, режиссер обожаемой широкими народными массами экранизации "Властелина Колец", и его жена Фрэн Уолш. Маэстро, правда, на этот раз будет "всего лишь" исполнительным продюсером.

Конвертировать Halo в целлулоидный формат Питер намеривается по собственной старой традиции на исторической родине - в Новой Зеландии (а точнее, в Веллингтоне), где, напомним, и был отснят его билет в Большое кино про окольцованных мохноногов. Более того, по уверению Джексона, он большой фанат оригинальной игры и сделает все возможное, чтобы помочь Halo не затеряться в обзорах бокс-офиса и не попасть в лапы бездарных кинодеятелей.



Но, к счастью, последних в проекте пока не наблюдается. За Halo крепко взялись сразу два голливудских гиганта - Universal Pictures и Twentieth Century Fox. Universal, например, займется собственно производством фильма и его продвижением в Соединенных Штатах, а "Фокс" будет крутить синема за их пределами.

Что касается остальных новостей, то фильм пока находится на стадии ранней препродукции. Из готового материала значится лишь сценарий новеллиста Алекса Гарланда, адаптировавшего консольный шутер под большой экран всего за $1 млн. Талантливый режиссер и исполнитель роли бойца по имени Старший Сержант (Master Chief) уже находятся в розыске.

Несмотря на это, Питер умудрился определиться со сроками появления Halo в кинотеатрах: дата выхода намечена на середину 2007 года. **- *О.Н.***

Понравилась Condemned - иди в кинотеатр!

Еще одна игра в кино

Обласканные молодой компанией Warner Bros. Interactive Entertainment зубры игровой индустрии из Monolith Productions разрешили кинодеятелям из Warner Bros. снимать фильм по мотивам сюжетной линии Condemned: Criminal Origins *(попробовали бы они не разрешить собственным-то хозяевам - прим. ред.)*. Называться он будет Species X (в российском прокате его, скорее всего, обзовут или "Видом Икс", или "Породой Икс"). Продюсированием грядущего творения займутся сценарист всех "Блейдов" и "Бэтмена: Начало" Дэвид С. Гойер и Базиль Иваник. Над сценарием будут корпеть уже небезызвестный нам основатель и бывший генеральный директор Monolith Productions, а ныне руководитель Warner Bros. Interactive Entertainment Джейсон Холл и прикрепленные к нему киношниками Натан Хендриксон и Курт Саттер. В отличие от Condemned: Criminal Origins, Species X собирается повествовать не о маньяке-убийце, а о полицейском, внезапно осознавшем, что он не человек, а инопланетянин.

Если в кино будет что-нибудь подобное, то почему бы и не сходить

Джейсон преисполнен оптимизма: "Мы хотим сотворить что-нибудь необычное, что-то такое, что отлично впишется в форматы различных направлений развлекательной индустрии. Обычно одно из них полностью превосходит другое, так как, когда вы делаете игры, вы не задумываетесь о фильме и наоборот. По этой причине вы рискуете потерять значительную часть аудитории. Мы же попробуем создать целую вселенную наподобие "Звездных войн". Она будет достаточно крупной, чтобы в ней смогла ужиться куча различных сюжетов". **- *В.Ч.***

Во имя короля Уве

Кино по Dungeon Siege меняет название

Фермер с такой рожей обречен на резьбу по живому

MTV сообщает, что видный немецкий (но на самом деле он гражданин мира, если не галактики) режиссер Уве Болл решил переименовать свой четырехчасовой шедевр Dungeon Siege в нечто под эпическим названием In the Name of The King: A Dungeon Siege Tale. Маэстро пошел на столь мужественный шаг, как переименование фильма по лицензии Microsoft, чтобы подчеркнуть свое желание сделать новый Lord of the Rings, а не просто очередную экранизацию какой-то там фэнтезийной игры. Более того, герровый режиссер окончательно подтвердил свое решение разрезать фильм на две части, потому что четыре часа подряд смотреть на экранный перформанс от Уве Бола сможет далеко не каждый истинный ариец. Видимо, нас ждет нечто вроде Kill Bill vol. 1/2, только с Джейсоном Стетемом вместо Умы Турман. Других новостей от владельца цирковой студии Boll KG не поступало.

P.S. И все-таки, все-таки... Может, не стоит смеяться над этим человеком? Он делает любимое дело, с каждым разом у него получается все лучше и лучше, в процессе интеграции кино- и игробизнеза ему принадлежит далеко не последняя роль, парень постоянно умудряется выцыганить впечатляющие бюджеты, затащить на съемочную

площадку известных актеров и заполучить актуальные гейм-лицензии... Давайте скажем ему спасибо, что ли? - ***Bros.***

И ты, Стивен

Электронное искусство Спилберга

Стивен Спилберг, видный специалист по инопланетянам, намерен применить свои знания в разработке игр

Кино- и игровая индустрии продолжают идти на стыковку. Не успел Питер Джексон сесть в режиссерское кресло Halo и выступить куратором проекта Peter Jackson's King Kong (кого в этой action/adventure больше - Питера Джексона или Кинг Конга - покажет будущее ревью-вскрытие), как к видеоигорному ремеслу подключился Стивен Спилберг. Приличный с виду человек, а все туда же...

Режиссер с игривой фамилией (если память нам цинично не изменяет, "spiel" по-немецки значит "игра") подписал контракт о совместной работе над тремя неназванными проектами не с кем-нибудь, а с Electronic Arts, потому что EA, по мнению режиссера с игривой фамилией, "как никакой другой мейджор индустрии понимает интерактивный формат". "Электронная Артс" ответила Спилбергу встречной любезностью - Нил Янг, глава LA Studio, выразил уверенность, что "Стивен Спилберг обладает впечатляющим умением не просто рассказывать захватывающую историю, но и подавать ее в зрелищной, необычной, увлекательной форме - иначе говоря, кроме сюжета этот парень разбирается и в геймплее". Но нас не проведешь: за всеми этими туманными комплиментами скрывается простая, как дважды три, истина: кто-то кому-то очень хорошо заплатил.

Чем же займется Стивен в специально снятом для него офисе в LA Studio? Новая работа Спилберга чем-то похожа на труд исполнительного продюсера фильма: режиссер будет наблюдать за созданием игр, раздавать очень ценные указания, генерировать сюжетные и геймплейные идеи и следить за тем, чтобы все его директивы выполнялись с точностью до шестого знака после запятой.

Ни один из трех проектов не основывается на сюжете спилберговских фильмов. Речь идет об оригинальных тайтлах, первый из которых мы увидим лишь спустя год.

Примечательно, что оскароносный режиссер "Войны миров", "Искусственного разума" и "Списка Шиндлера" уже работал в индустрии видеоигр - в 1995 году Спилберг учредил компанию DreamWorks Interactive, игровое подразделение своей медиа-империи DreamWorks, которая занималась продюсированием игр вплоть до поглощения в 2000 году той самой корпорацией Electronic Arts. Правы все-таки были те индейские шаманы, которые, приложившись к трубке мира, говорили, что жизнь - это змея, кусающая себя за хвост. Ох, правы... - ***Bros.***

New York City продолжат славную традицию своих предтеч из True Crime: Streets of LA, которые, как вы все прекрасно помните, из дома без костюма от Puma не выходили, потому что боялись, что пацаны засмеют.

Если вы всерьез думаите, что эта сделка никак не отразится на геймплее игры, то мы искреннее сочувствуем вашей наивности и уже порываемся бросить все и уехать в Урюпинск. Мало того, что логотип Puma будет маячить перед нашими глазами со скоростью двадцать пять кадров в секунду, так разработчики еще и выдумали целую миссию, в которой игрок за ограниченное время должен бороться, искать, найти и перепрятать сто пар фирменных тапочек от Puma, за что ему полагается знатный приз.

В благодарность производители одежды и обуви обещали выпустить в ограниченный оборот 200 пар кроссовок True Crime RS-100. На что не пойдут большие белые люди ради кросс-промоушена... ***- Bros.***

Адский ад

Магнаты уходят к черту

Не удивимся, если узнаем, что вас уже тошнит от бесконечных симуляторов аэропортов, зоопарков, трехгрошовых мотелей и парков надводных, подводных и заводных развлечений. Сколько вышло игр с клеймом "Tycoon" на брюхе, точно не знает даже самый преданный адепт этого игрокультa.

На Луне олигархи прижились, посмотрим, как их встретят в Аду

Однако нельзя не отметить тот факт, что в последнее время разработчики-тайкуностроители начали отдавать предпочтение более оригинальным и смелым концепциям. Достаточно вспомнить в меру забавный Prison Tycoon и подкрадывающуюся к магазинным полкам The Movies от мсье Молинье. Решила сориginальничать и компания Anarchy Enterprises, до сих пор зарабатывавшая на жизнь как раз пресными чего-то-там-симуляторами. Новой менеджмент-игрой "анархистов" станет нечто с обнадеживающим названием Hell Tycoon.

Принимая роль "Ацкого Сотоны" (уж простите за использования подобной терминологии), игрок возьмет под опеку скромное поначалу заведение, назначением которого станет наиболее зверское издевательство над душами грешников. В вашем распоряжении окажутся

ВЕСЬ МИР НАСИЛЬЯ МЫ РАЗРУШИМ

Игры "Железного Арни"

Девелоперы против конанварварства

Несмотря на все усилия лоббистов из ритейлерского объединения IEMA губернатор Арнольд Шварценеггер подписался под законопроектом, направленным на борьбу с продажами "жестоких" видеоигр несовершеннолетним геймерам солнечной Калифорнии. Теперь написанному депутатской группой Лиланда Йи документу придется вступить в силу с 1 января 2006 года.

Администрация штата уже распространила официальное заявление о том, что "губернатор придал биллю силу закона для того, чтобы каждый родитель мог определять, какие игры подходят для его ребенка. Принятый закон обеспечит однозначное клеймение игр, насыщенных сценами насилия. Отныне подобные продукты не будут продаваться лицам моложе 18 лет. Теперь весь груз ответственности ляжет на плечи родителей, которым следует не покупать "взрослые" игры своим чадам".

Арни продолжает играть мускулами. На этот раз политическими

В соответствии с законом Йи (документ получил порядковый номер AB1179) диски с опасным для детишек программным обеспечением должны иметь специальную предупреждающую маркировку. Покупателям подобных продуктов придется предъявлять магазинщикам удостоверения личности. Продавцов-нарушителей акта ждет штраф в размере одной тысячи долларов.

Принятию калифорнийского билля пытались воспрепятствовать две влиятельнейшие ассоциации игровой индустрии. Торговое объединение издателей видеоигр ESA и Ассоциация ритейлерской торговли видеоиграми IEMA выдвигали множество доводов против законодательного закрепления ограничений на торговлю видеоиграми. В частности накануне принятия аналогичного билля в Иллинойсе президент ESA Даг Ловенстайн выступил с весьма резкой критикой действий властей. В частности, по мнению топ-менеджера, подобные инициативы ущемляют свободу прессы и нарушают конституционно гарантированные права граждан штата, а также разработчиков, издателей и продавцов компьютерных игр. В случае с законом № AB1179 ритейлеры ссылаются еще и на отсутствие необходимости государственного регулирования рынка видеоигр, поскольку его участники уже самостоятельно приняли обязательства по ограничению продаж игрушек, насыщенных "mature"-элементами.

Негодование лоббистов от индустрии настолько сильно, что Ассоциация дилеров видеософта (VSDA) решила совместно с ESA обжаловать закон № AB1179 в суде. Представители VSDA уже порекомендовали властям не заниматься необоснованным нормотворчеством, а приучить родителей геймеров к использованию рейтингов видеоигр, составляемых саморегулируемыми организациями участников рынка.

От себя остается добавить лишь то, что подписание билля Шварценеггером навряд ли свидетельствует о повышенном губернаторском радении о благе народа. Все

девять кругов ада, через которые и предстоит запускать в увлекательное приключение посетителей потустороннего "парка развлечений". Как любой уважающий себя тайкун, Hell Tycoon снабдит игроков самым разнообразным инструментарием, чтобы они смогли в полной мере узнать, почем фунт адского управленческого лиха.

Кстати, разработчики обещают сделать террористов, нацистов и, конечно же, юристов самыми почетными гостями вашего уютного ада. Даже релиз Hell Tycoon сотрудники Anarchy Enterprises умудрились снабдить толикой "нечистого" юмора. В графе "дата выхода" значится число 6.6.6. То есть, 6 июня 2006 года. Мило, не правда ли?

А в роли "Диавола" выступит не кто иной, как Сатана из "Саут Парка". Разумеется, с Саддамом Хусейном в качестве подручного. Шутка. **- *О.Н.***

Один за всех и все за одного

Мушкетеры осваивают новое жизненное пространство

Неожиданно для всех играющих поклонников творчества Александра Дюма из толпы "молодых и амбициозных девелоперов", радостно размахивая лицензией на "Трех мушкетеров", проявилась компания Legendo Entertainment, которая недвусмысленно заявила о намерении сделать первую в истории игру про Атоса, Портоса, Арамиса и Д'Артаньяна. Неплохой задел на будущее, не находите?

Проект, получивший название The Three Musketeers, разработчики отнесли к редкому на нашем любимом PC жанру "платформер" с прыжками по карнизам, собирательством бонусов и нехитрым шинкованием врагов. Впрочем, судя по скриншотам, никакого натурализма и залитых кровью улиц Парижа мы не дождемся. А дождемся нечто, напоминающее мультик для детей дошкольного возраста.

По сюжету Legendo отвела для игрока роль Портоса, который чудом ушел от внезапной облавы на забе-

дело в том, что скоро состоится переизбрание главы штата, и Арни необходимо срочно "сушить" репутацию, подмоченную непопулярными мерами, ухудшившими благосостояние многих жителей Калифорнии. **- *Bros.***

"Мы такого человека больше не знаем"

Никто не любит Джека Томпсона

От Джека Томпсона отворачиваются былые соратники. Адвокат из Флориды настолько увлекся крестовым походом против жестоких, алчных, безнравственных и подлых разработчиков, что даже не заметил того факта, что все меньше и меньше аналогичных "крестоносцев" желают поддерживать его - ведь Джек в последнее время стал синонимом выражения "негативное паблисити".

Джек, ты плохо кончишь

В частности, о том, что любви больше нет, официально заявил Национальный институт медиа и семьи США, на исследования которого любил опираться в своих речах Джек Томпсон. Основатель института доктор Дэвид Уэлш обвинил правозащитника в использовании трудов научного учреждения без разрешения. Ученому мужу, по его собственным признаниям, стало не на шутку обидно, что светлое имя института использует в своих политических целях такой ненавистный всему миру прохиндей, как Джек Томпсон. **- *Bros.***

Все умные и ловкие - в плену, а сильный бежит их выручать

галовку Red Dove. Толстяку нужно спасти друзей - Атоса, Арамиса и молодого Д'Артаньяна, попавших в руки графа Ксавьера и его зловещего лейтенанта Орсини с крюком вместо руки.

Для упитанного Портоса дизайнеры уготовили 10 гигантских уровней, состоящих в общей сложности из более чем 200 комнат и мини-зон, включая леса, тюрьмы, подземелья, аббатства, замки и провинциальные французские городки. А в конце каждого - непременный босс. Чтобы игрокам было нескучно играть по второму, третьему и т.д. разу, для истории заготовлены три разные концовки. Релиз игры намечен на конец 2005 года. **- *O.H.***

Новый параграф в истории "1С"

Популярный роман попал в разработку

Режиссер-дебютант и клипмейкер-ветеран Михаил Хлебородов решил снять наш ответ "кину" Doom и заручился лицензией на научно-фантастический роман Ивана Охлобыстина "Параграф 78".

Издатель-ветеран "1С" тоже решил сделать наш ответ Doom, проникся идеей граждан Хлебородова и Охлобыстина и купил у кинокомпании M.B. Productions права на разработку компьютерной игры по блокбастеру "Параграф 78", выходящему в прокат в январе-феврале 2006 года. О проекте неизвестно ровным счетом ничего, поэтому мы можем только гадать, будет ли это экшн или экономический симулятор, замешаны ли в заговоре разработчики "Крида" или "Чистильщика" и состоится ли релиз в канун премьеры или двадцать лет спустя. Поэтому поговорим лучше о фильме.

Новое российское кино

Синопсис: время действия - недалекое будущее, место действия - альтернативная версия нашей планеты. В какой-то ну очень секретной лаборатории происходит роковая ошибка, штамм некоего вируса вырывается в атмосферу, и невинные эксперименты по превращению человека в розового кролика терпят фиаско.

Мутации не заставляют себя ждать, ситуация логичным образом выходит из-под контроля, и кто-то в правительстве решает вновь собрать неназванное расформированное спецподразделение, чтобы провести работу над ошибками лаборантов. У героев-спецназовцев старые счеты друг с другом, поэтому, кроме мутантов, они время от времени разбираются и между собой.

Разжиганию розни способствует вирус, заражению которым подвергаются горе-герои. Фабула экшн-триллера с Гошей Куценко и Владимиром Вдовиченковым в кевларовых бронежилетах, таким образом, очень похоже на Doom, однако сам режиссер предпочитает параллели с "Хищником". Как все это будет выглядеть на экранах, уже ясно, а вот о компьютерной версии "Параграфа 78" остается только гадать. Если "1С" не поспешит с анонсом, нам опять придется пролить в окрестностях могилы Нострадамуса кровь девственниц и провести ритуал вызова духа, чтобы узнать хоть что-то о столь интригующем проекте... **- *Bros.***

Антитеррор живее всех живых

Strike Force таки продолжится

А движок и в самом деле впечатляет

Дело Counter-Strike живет и побеждает. На игровом горизонте замаячил очередной клон легендарного "полураспадного" мода. Это Vision Studios, относительно удачно переосмыслившая "контру" в 2004 году (проект назывался Strike Force), решила не останавливаться на достигнутом.

Судя по всему, к Strike Force Red Cell (если угодно, можете называть ее сиквелом SF) придется отнестись более чем серьезно. Во-первых, игра создается при непосредственном участии Red Cell Associates - элитного американского агентства, занимающегося вопросами безопасности. Во-вторых, для нового детища Vision разжилась движком Reality Engine, о достоинствах коего говорит тот факт, что все права на него с мая текущего года принадлежат лидеру в области игровых графических технологий компании Epic Games.

Со слов разработчиков, в Strike Force Red Cell будет присутствовать сингл-кампания на 15 миссий. Однако основной упор делается на онлайновые баталии. 20 карт, 45 видов оружия и 4 мультиплеерных режима - так на сегодняшний день выглядит предполагаемая статистика игры. Продолжение бесконечной саги об искоренении терроризма намечено на 2007 год. **- *O.H.***

И вечный Combat...

Популярный варгейм учетверится

Любители умных варгеймов из компании Battlefront.com проболтались на своем форуме, что разработка новой стратегии в линейке Combat Mission кипит и пенится. Четвертая серия будет называться Combat Mission: Shock Force и расскажет игрокам о том, как в ходе какого-то вымышленного военного конфликта в 2007 году американская армия всех-всех сделала. Разработкой варгейма занимается малоизвестная студия Big Time Software, а местом действия вместо привычных полей Второй мировой войны выбрана Си-

Кому война, кому варгейм

рия, в которой вспыхнула какая-то террористическая зараза, требующая немедленной демократической прививки. В роли хирургов (не сказать ветеринаров) выступают герои нашего времени - боевые части МП США. Кроме места и времени действия, сериал, наконец-то, сменил движок: теперь Combat Mission не будет нуждаться в молодильных яблоках ближайшие года два. Релиз игры намечен на второй квартал 2006 года, тогда же будет анонсирован пятый проект в серии. - *Bros.*

"Дайте, дайте мне денег зеленых!"

В Majesco намечаются перестановки

Бедняжка Majesco, месяц назад организовавшая свой салон мод, по-прежнему стоит с протянутой рукой. Не от хорошей жизни, вестимо: квартальные доходы компании составляют лишь половину прогнозируемой прибыли ($60 млн. - ожидаемые продажи продукции в четвертом квартале этого года; первоначальная цифра была в два раза больше - $120 млн.), а убытки неуклонно растут (порядка сорока миллионов в третьем квартале). В общем, дела у Majesco покатились с горы, и инициативные товарищи из Trinad (владельцы 9 процентов акций компании), серьезно вложившиеся в Majesco и не желающие терять свои деньги, приняли решение: "Или мы спасем издателя прямо сейчас, или его не спасет даже Спилберг". Проще говоря, акционеры предложили действующему правлению сделку: "пожертвование" $5 млн. на поправку финансового здоровья в обмен на внушительный пакет акций и размещение акционеров в совете директоров. Все это очень

В офисе Majesco пока что все спокойно. Надолго ли...

можно назвать дворцовым переворотом по обоюдному согласию дворца и переворота, потому что Majesco просто не в силах устоять перед атакой армии спасения, ибо находится в кризисной ситуации и близка к банкротству. **- *Bros.***

Ливингстон восстал из мертвых

Основатель Eidos возвращается "на родину"

Читатели "Навигатора", это Ян Ливингстон

В некотором роде легенда игрового бизнеса, бывший креативный (очень креативный!) директор самой Eidos Ян Ливингстон, кажется, вернулся с пенсии. Напомним, что в девелоперский лимб его отправили акционеры-завоеватели из SCI, сместившие председателя с кресла в совете директоров. Но гнев сменился на милость, и Eidos, подводя итоги последнего финансового квартала, сообщила, что доктор Ливингстон приглашен на должность директора по приобретениям (Product Acquisition Director). В задачи "диссидента" будет входить работа по выращиванию новых франшиз во внутренних студиях и наблюдение за тайтлами сторонних команд. Практически Ян будет отвечать за формирование линейки продуктов Eidos. По данным индустриального вестника Gamasutra, Ян Ливингстон, сооснователь компании Games Workshop (которой принадлежит вселенная Warhammer), человек-у-истока-самой-Eidos (дело было в 1995) и просто отличный парень, уже дал свое согласие. **- *Bros.***

Турокский гамбит

Воскрешение легенды

Компания с красивым названием Buena Vista Games, служащая при Disney Interactive карманным издателем видеоигр, тщательно готовит плацдарм для триумфального возвращения Турока. С анонса сиквела классической серии про охотника на динозавров не прошло и полгода, а нам уже скормили первые подробности. Итак, Turok создается на движке Unreal Engine 3 - как стало известно, "Буэна Виста" прикупила права на использование графического терминатора для ряда своих игр. Теперь разработчики из Propaganda Games могут радостно потирать ладони - мощный инструментарий позволит им создавать воистину нереальной красоты окружение и героев. Если бы эти ребята еще и поделились какой-нибудь информацией об игре, цены бы им не было. А так - даже дата релиза в тумане. **- *Bros.***

Движок Unreal Engine 3 этому парню к лицу

Не спешите его хоронить

Дюк в тираж пока не вышел

Несколько дней в Сети курсировали крайне противоречивые слухи по поводу Duke Nukem Forever. Некоторые авторитетные новостные ленты настаивали на том, что игра отправилась в иной мир и больше никогда не воскреснет. Мол, разработчикам окончательно надоело заниматься ерундой, и они решили переключиться на абсолютно новый проект. В свою очередь, крупнейшая интернет-барахолка Amazon утверждала, что долгожданный продукт появится в продаже 2 декабря сего года, и в честь столь радостного события уже приготовилась принимать предварительные заказы. Кто из них оказался прав?

Да никто, нас опять обвели вокруг пальца! Представитель 3D Realms Джо Сиглер во время общения с фанатами на одном из форумов заявил следующее: "У нас все по-прежнему, ничего нового не произошло. Когда разработка дойдет до соответствующей стадии и мы будем готовы назвать точную дату релиза, вы первыми узнаете об этом от нас, а не от Amazon". Чуть ниже Джо намекнул, что появления Duke Nukem Forever раньше весны ждать не следует. **- *В.Ч.***

Все в онлайн!

JoWooD купила мультиплеер

То есть за сетевой режим SpellForce 2 теперь можно не опасаться?

Издательство JoWooD Productions вознамерилось снабдить все свои грядущие громкие творения полноценной поддержкой интернет-поединков. Для этой благой цели у компании Quazal был приобретен специальный онлайновый движок Rendez-Vous. Ляжет он в основу трех игр: SpellForce 2: Shadow Wars, The Guild 2 и Panzer Elite Action. **- *В.Ч.***

Все началось с НЛО

Предыстория Ex Machina

На Руси, если помните, разрабатывается весьма перспективный проект Ex Machina (Targem, Nival, Buka), выдержанный в духе Fallout и стиле "Вангеров".

А мы еще и летать умеем!

Игра появится в продаже примерно в декабре, а пока ее создатели пускаются во все тяжкие, чтобы подогреть ваш интерес к постапокалиптической action/RPG. Например, на сайте издателя-буки была вывешена предыстория мира Ex Machina. Такая интересная, что приводим текст в оригинальном виде, дабы не опошлить и не переврать.

“В 2011 году силами космической обороны был обнаружен и подбит неопознанный летающий объект. Его обломки упали на территорию одной ближневосточной державы. Спектральный анализ снимков показал наличие неизвестных органических соединений.

Правительство страны отказалось дать ученым ООН доступ к месту падения. В страхе, что потенциальные террористы завладеют неземными технологиями, западные правительства проработали несколько сценариев и приняли ряд защитных мер. В качестве одной из них на территорию суверенного государства была тайно отправлена группа ученых в сопровождении военных.

Вскоре после этого волна необъяснимых смертей прокатилась по планете. Первыми пострадали птицы, которые дождем падали на улицы городов, вызывая панику. Через считанные часы начался падеж скота. Взаимные обвинения в применении запрещенных видов оружия массового поражения накалили и без того напряженную международную обстановку до предела. Хуже всего было то, что источник и способ нападения не поддавались анализу. Официальная версия властей - ядовитый газ без вкуса и запаха. Однако как объяснить массовые галлюцинации и голоса, шепчущие в головах?

Еще через несколько часов начали умирать люди...

История не сохранила точных сведений о темных временах, наступивших сразу после Катастрофы. Доподлинно известно лишь то, что люди выжили в отравленном воздухе благодаря защитным маскам. Это творение неизвестного изобретателя уравняло всех. Тонкая преграда, вставшая на пути неминуемой смерти, стала символом нового человечества. Маски сплотили людей и придали им силы бороться за место под солнцем.

Возникли новые поселения вдали от прежних городов, ставших братскими могилами. Постепенно были налажены связи между разрозненными группами выживших. Фермеры, шахтеры, торговцы - возвращение к простым занятиям пошло только на пользу растерянным людям.

Но человек остается человеком во все времена. Остались те, кто сохранял мудрость веков, чтобы делиться ею с миром. Были и те, кто предпочел созиданию разрушение".

А ты мне не верила, Скалли... **- *Bros.***

Отряд "Призраки" ретируется

Очередной Ghost Recon появится в феврале

Не поездить на красный свет, так хотя бы пострелять

Если вы собирались в ближайшее время заняться замачиванием террористов в самом что ни на есть сортире, то можете не спешить: наши люди в Ubisoft сообщают, что релиз игры Ghost Recon: Advanced Warfighters переносится на февраль 2006 года. Напомним, что, в отличие от предыдущего творения, инспирированного фантазиями Тома Клэнси, третья часть похождений отряда "Призраки" по каким-то невыясненным причинам все-таки разрабатывается для PC. Типа благотворительная акция - "Ubi помнит о своих маленьких персональных друзьях!" Но акцент все-таки делается на консоли, ведь перенос состоялся именно по причине желания улучшить версию для Xbox 360. Мол, чтобы совсем блестела. Остальные версии перенесены ради единой премьеры. **- *Bros.***

Осенний шоппинг KOCH Media

Немецкое издательство купило французское

Герр Кундратиц преисполнен оптимизма

"Палочки Коха размножаются", - сообщили шокирующую новость наши источники в индустрии компьютерных игр! Немецкая компания-издатель KOCH Media, которая почему-то издает собственные игры под псевдонимом Deep Silver, усилила свое присутствие на европейском рынке электронных развлечений, купив французского дистрибьютора SG Diffusion. Теперь кипучая деятельность "Коха" охватывает целых шесть стран Старого Света: Великобританию, Италию, Австрию, Швейцарию, Францию и, конечно же, Германию. Если SG Diffusion сравнительно молода (компания занимается локальной дистрибьюторской деятельностью всего три года; самый успешный проект фирмы - договор с NCsoft о распространении на французской стороне хитовой MMORPG Guild Wars), то KOCH Media по праву может называться ветераном рынка - в этом году ей исполнилось целых 11 лет. Отец-основатель компании, человек с редким именем Клеменс и забавной фамилией Кундратиц, расценивает приобретение французского дистрибьютора как очередной шаг к господству немецкого паблишера на европейском рынке. Страшная штука этот пангерманизм. **- *Bros.***

С улицы на монитор

FIFA Street 2 пожалует на PC

В уличном футболе играют четыре на четыре

Сериалу FIFA Street стало одиноко на приставках. Первую часть на нашей платформе переиздавать никто не собирается, зато вторая выйдет весной 2006 года, как на Xbox, PlayStation 2, GameCube и PlayStation Portable, так и на PC. Пока что список фич богат лишь тремя пунктами. Во-первых, в игре появятся доселе невиданные движения футболистов. Во-вторых, нам обещают смастерить несколько свежих локаций. Наконец, в-третьих, ожидается 300 игроков и 20 национальных команд. **- *В.Ч.***

Героический подвиг "1С"

Heroes of Might and Magic V обрела отечественного дистрибьютора

Такая игра стоит любой борьбы

Компания "1С" сообщила, что ей удалось заполучить права на дистрибуцию в России, странах СНГ и Балтии игры Heroes of Might and Magic V. Рискнем предположить, что борьба за столь грозный тайтл велась не на жизнь, а на смерть - точными данными о тендере на пятых "Героев" мы не располагаем, но ду-

маем, что та же "Бука", издающая на Руси многие игры от Ubisoft, а также третьих и четвертых "Героев", вполне могла иметь виды на проект "Нивала". Тем не менее, сделка заключена, издателем в наших широтах выступит сам "Нивал", который с некоторых пор подался в паблишеры, а "1С" досталась роль эксклюзивного дистрибьютора. Появление пятой инкарнации легендарной фэнтезийной походовой стратегии намечено на первый квартал 2006 года. **- *Bros.***

Маленькие праздники Electronic Arts

Подарочные издания популярных игр

Я подарков не принес - денег не хватило...

С 20 октября в продаже можно найти подарочное издание противоречивой игры "Ночной Дозор" от компании "Нивал", из-за которой геймерами и журналистами было сломано столько копий, сколько не было выпущено спартанским ВПК для Фермопильского сражения. Чем "Новый Диск" собирается заманить доверчивых казуалов на этот раз? Добавочными миссиями, новой кампанией или патчами, которые наконец-то поставят движок Silent Storm на нужное место? Мыслите шире - в подарочной упаковке, кроме самой игры, находится mp3-версия книги "Ночной Дозор", прочитанная голосом артиста театра Моссовета Степана Старичкова, выпускника Школы-Студии МХАТ и лауреата Государственной премии РФ. Зрители постарше помнят актера по фильмам "Россия молодая", "Дорога в ад", "Парашютисты", "Слушать в отсеках", "55 градусов ниже нуля". Ну а зрители помладше, видимо, будут ассоциировать имя Степана Старичкова с аудиокнигой "Ночной Дозор".

Пример "Нового Диска" оказался заразительным, и вслед за отечественным паблишером реализовать один и тот же продукт по второму разу надумали заокеанские товарищи. Компания Electronic Arts, славная своим умением делать деньги, анонсировала специальную версию Sims 2 под названием The Holiday. Отличий от оригинала - кот плакал, плакал и наплакал: сорок тематических предметов интерьера и возможность праздновать вместе с симулякрами языческие праздники Хэллоуин, Новый год, Пасху, День благодарения и Рождество. Все это добро будет распространяться по полновесной коробочной цене, представляете? Даже самой Electronic Arts, кажется, стало стыдно продавать одного и того же подержанного кота в одном и том же подержанном мешке два раза подряд, поэтому издатель великодушно позволил фанатам скачать обновление Holiday Party Pack через интернет - тоже, впрочем, не безвозмездно. **- *Bros.***

Ubisoft в Раю

Французское издательство понесет свет Сокаля в массы

Свершилось чудо, издатель спас жизнь квеста! Не далее как 13 октября глубоко-глубокоуважаемая нами Ubisoft, дождавшись окончания траура по утрате Myst

Рай, натуральный рай!

(напомним, легендарная адвентюра после пяти серий самым безапелляционным образом канула в Лету), объявила, что будет издавать приключенческую игру Paradise. А "Парадиз", чтоб вы знали, - это не только гигабайт-другой эстетического наслаждения, умных пазлов, любопытных мистификаций и захватывающих авантюр, но и новая игра гениального квестодела Бенуа Сокаля, автора обоих частей восхитительной, утонченной, прекрасной и конгениальной "Сибири".

Яблоко Paradise недалеко десантировалось от дерева Siberia - все игры Бенуа Сокаля чем-то похожи друг на друга. Все те же нарисованные задники - настоящие образцы искусства. Все та же point&click-система - надежная и эффективная, как мечкладенец. Все та же история с перевоплощениями: если какая-то девушка вдруг решила изыскать в Африке некоего тигра, чтобы поговорить с ним по душам и вернуть в Килиманджаро, то знайте - это неспроста, между девушкой и тигром что-то да есть...

Послушать очередную философскую притчу от Бенуа Сокаля вы сможете уже в феврале 2006 года. Настоятельно рекомендуем приобщить к цифровой мудрости внучат и предков - строгая ESRB прописала игре рейтинг Everyone. **- *Bros.***

Unreal Engine 3 уходит в тираж

Онлайновые гангстеры примеряют обновку

Unreal Engine 3 в последнее время распространяется даже успешнее, чем автоматы Калашникова и движок "Блицкрига". Совсем недавно еще одним счастливым обладателем пакета графических технологий от Epic Games стала шотландская разработчицкая артель Real Time Worlds, основанная Дэвидом Джонсом, выходцем из DMA Design. (Don't mean Anything Design или "Ничего не означающий дизайн" - та самая студия, подарившая миру первых двух "Автоворов" и всех-всех "Леммингов"; впоследствии коллектив был поглощен студией Rockstar Games, переехал в Эдинбург и стал называться Rockstar North).

На движке Unreal Engine 3 эти ребята будут смотреться еще серьезнее

Unreal Engine 3 будет использован не по назначению (проведение ядерных взрывов на глубине 5000 метров), а недокументированно - в разработке компьютерных игр. В частности, новомодные графические технологии лягут в основу многообещающего онлайнового боевика All Points Bulletin, в котором уличный криминалитет выясняет отношения с сотрудниками правоохранительных органов с применением огнестрельных, колюще-режущих и прочих обидных аргументов. Игра разрабатывается не только для PC, но и для новой консоли дядюшки Билла, здорово смахивает на GTA и намеревается появиться в продаже в 2007 году. Издатель - южнокорейский онлайновый магнат Webzen, Inc.

Кроме All Points Bulletin, графический движок может быть использован в любых других проектах студии и ее подразделений - компаний Denki и Real Time Worlds Asia. На каких технологиях будет возведен заточенный под Xbox 360 шутер Crackdown, посвященный супермену-служителю Фемиды, объявлено не было. **- *Bros.***

"Мы все вымрем!"

Компьютерным играм предрекают тяжелое будущее

Мамонты тоже когда-то были only & forever

К печальным выводам пришли аналитики агентства PricewaterhouseCooper's Global E&M Outlook. В ходе гадания на кофейной гуще они обнаружили, что в ближайшие четыре года индустрия игр для персональных компьютеров окажется в том месте, куда вы в сердцах посылаете всех своих недругов. А все потому, что аналитики заметили: 2004 год, несмотря на явление народу таких кассовых вещиц, как DOOM 3, Half-Life 2 и The Sims 2, ознаменовался падением прибыльности рынка на целых 12.3% процента. По прикидкам нострадамусов-предсказамусов, в 2009 году будет продано всего 40 миллионов копий различных игр, а продажи составят $930 млн. - супротив $1.1 млрд. в том же 2004 году.

Причину упадка аналитики видят, прежде всего, в наступлении Эры консолей и утраты персональными компьютерами монополии на онлайновые игры - приставки следующего поколения тоже умеют играть в MMORPG. Свой вклад в копание могилы персональному компьютеру как игровой платформе внесли и компании-коллаборационисты вроде id Software и Epic, изменившие PC и охотно приступившие к реализации своих технологий на всевозможных Xbox 360.

Что касается индустрии видеоигр, то с ней, окаянной, все в порядке: продажи консолей и развлекательного ПО для них, по мнению PricewaterhouseCooper's Global E&M Outlook, будут расти на всех мировых рынках, а общий доход возрастет с $1.3 млрд. до $1.9 млрд. в 2009 году. Живут же люди... **- *Bros.***

Акелла

Легионы Рима

Legion Arena

КРИ 2005 Лучшая компания-локализатор

POWERED BY gamespy

SLITHERINE

Своим величием Римская Империя обязана множеству достижений, самым выдающимся из которых было создание лучшей в мире армии. Несокрушимые легионы покоряли во славу Рима целые народы, преподнося цезарям обширные богатые земли. Пришла пора и Вам примерить на себе мантию римского полководца! Вас ждут кровавые сражения на самых дальних рубежах Империи. Под Вашим началом окажутся многотысячные армии, готовые пойти на смерть по одному Вашему слову. Все, что не подвластно Риму, должно покориться! Всякий, не пожелавший преклонить колени, должен пасть! Повергните своих противников и докажите, что Вы - величайший полководец!

Особенности Игры:

- Крупномасштабная сетевая стратегия, в сражениях участвуют тысячи юнитов;
- Великолепная 3D графика, созданная на новом графическом движке;
- Анимация персонажей с помощью технологии "motion capture";
- Ежемесячные обновления, добавляющие в игру новые юниты, карты, страны и сценарии;
- Международная рейтинговая система, рейтинг игрока в которой определяется рядом параметров.

© 2005 "Akella"
© 2005 "Gamespy"
© 2005 "Slitherine"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (095) 363-4612, E-mail: - support@akella.com
Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине -"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua

СОЮЗ М.видео ВИДЕОЛЕНД
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М-Видео" и "ВидеоЛенд"

Акелла

Игры патриотов

"Мистленд" - лучший друг защитников Родины

Вклад шутовцев в защиту Отечества невозможно переоценить

Компания "МиСТ ленд - ЮГ", которая на военных проектах вроде "Альфы: Антитеррора" собак ест в промышленных масштабах, похоже, всерьез увлеклась играми патриотов - в начале октября милитаристская студия Виталия Шутова стала информационным партнером интернет-конкурса "Защитники Отечества". В состязании принимают участие сетевые проекты, так или иначе посвященные нашей армии, проблемам борьбы с терроризмом и военным конфликтам, имевшим место на территории РФ, СССР, Российской Империи и Древней Руси. То есть все те сайты, которые "способствуют укреплению в сознании россиян роли солдат в качестве защитников государства и народа России и формированию в обществе позитивного отношения к воинской службе путем подчеркивания необходимости существования армии в качестве института сохранения государства".

В конкурсе представлены номинации:

- военно-исторические сайты;
- оружие, обмундирование и военная техника;
- военно-патриотические сайты;
- военно-информационные сайты;
- антитеррор и локальные конфликты;
- сайты общественных организаций;
- сайты клубов военно-исторической реконструкции;
- ВДВ и спецназ;
- спецпроект СМИ.

Заявки на участие в конкурсе принимаются до апреля 2006 года. Итоги будут подведены в конце мая в Новосибирске. О том, как поспособствовать явке молодежи на призывные пункты, вы можете узнать по адресу www.ruswar.ru. **- *Bros.***

Gangsters, Inc

GTA запечатлели в пластмассе

В ответ на непрекращающиеся обвинения в пропаганде расизма, дискриминации по всем мыслимым и не очень признакам и культивации жестокости компания Rockstar Games сделала богоугодное, в натуре, дело - выпустила набор пластмассовых героев из игры Grand Theft Auto III. Чести выродиться в болванчиков были удостоены всего пять жителей Либерти-Сити: безымянный протагонист, которого, поговаривают, на самом деле зовут Клодом; чернокожий рецидивист 8-Ball; девушка без комплексов Misty; криминальный дон Луиджио Сальваторе и Дональд Лав - человек в пиджаке, как у агентов ФБР. Набор игрушек распространяется через интернет и стоит сорок долларов без одного цента. Если вы считаете, что отказаться от сделанного Rockstar Games предложения невозможно, поспешите: на мануфактурах компании Medicom Toys Corporation было изготовлено всего три тысячи комплектов игрушечных гангстеров. И как минимум один из них уже продан - не мог же Джек Томпсон пройти мимо такого ужасного преступления против человечности? **- *Bros.***

Даже страшно подумать, что сотворит с этими милыми игрушками изверг Джек

Самые независимые

Лучшие авторские игры

Очень интерактивная драма

В городе Юджин, что в Орегоне, в середине октября состоялся конвент IndieGamesCon 2005, эдакий слет малых независимых разработчиков, на котором малые независимые разработчики по старой традиции жаловались друг дружке на жизнь, демонстрировали авторские игры и удивлялись: "Чего это Electronic Arts не приехала?".

Организаторы выставки сообщают, что каждый участник "увез в своем сердце кусочек Юджина". По нашим сведениям, кое-кто уехал домой не только с приятными впечатлениями, но и с ценными призами, потому что GarageGames (компания, вот уже четыре года выступающая организатором фестиваля авторских игр) расщедрилась и наградила лучших из независимых разработчиков.

Премию "Лучшая игра шоу" (по совместительству - "Лучшая однопользовательская игра") получила трехмерная пазл-адвентюра Tube Twist от студии со странным именем 21-6 Productions. Примечательно, что ровно год назад более ранняя версия этой игры получила престижную премию Most Innovative Game of the Year. Tube Twist так понравилась GarageGames, что та уже ведет переговоры о распространении игры через свой онлайн-сервис.

В этом году "Самой инновационной игрой" была признана интерактивная драма Facade студии Procedular Arts. Лучшей мультиплеерной забавой стала игра Realm Wars 2. Признаемся, нам эти названия говорят столько же, сколько и вам, то есть вообще ничего не говорят. А ведь это и есть те загадочные "авторские игры"... **- *Bros.***

Oblivion не задерживается

Bethesda опровергает и успокаивает

"Слухи о пребывании Oblivion в долгом ящике преувеличены", - заявляет некий Пит Хайнс, человек из Bethesda, специально обученный связываться с общественностью. В последнее время по Сети начала ходить молва, что The Elder Scrolls IV, как и любой уважающий себя ролевой долгострой, просто не может обой-

Не дождетесь!

тись без задержки, и кто-то даже назвал дату 2006. Но справедливость восторжествовала - официальный публичный связной Bethesda на Библии Тамриэля поклялся, что игра, как и планировалось, появится в продаже 5 декабря и украдет вас у реальности до самого лета. - *Bros.*

Подлинно криминальный саундтрек

У True Crime прорезался голос

Анонсы последних месяцев показали, что производство гангстерских боевиков в духе GTA у титанов игроиндустрии превратилось в натуральную "гонку вооружений". Один город красивее создаст, другой машин больше лицензирует, а кто-то самую широкую свободу предоставит. Не последнюю очередь в погоне за потребительскими 50 долларами играет, разумеется, адекватный и одновременно модный саундтрек.

Компания Activision, полирующая бархатной тряпочкой практически готовую True Crime: New York City, подготовила солидную подборку музыкального

"Вельветовое подполье" - команда из разряда "легенды рока"

контента для будущего хита. В первые ряды поставят, как всегда, американских рэпперов наиболее убойного калибра - Redman (участника легендарного Wu-Tang Clan) и Jay-Z, одного из самых успешных исполнителей в истории рэпа.

Из "солистов и коллективов" других направлений стоит упомянуть команды The Ramones, The Velvet Underground, A Tribe Called Quest, My Chemical Romance, The Bravery, а также Fat Joe и Bob Dylan. Всего ожидается более 80 музыкальных треков. Впрочем, до изумительной подборки из Grand Theft Auto: San Andreas Activision дотянуть не смогла. Да и вряд ли где еще мы когда-нибудь встретим внутриигровое радио с 2Pac, Ice Cube, Dr. Dre, Snoop Dogg, NWA и Rage Against The Machine.

Среди лиц, согласившихся озвучивать True Crime: New York City, замечены такие звезды, как Мики

ИНТЕРНЕТ
в центре МОСКВЫ
сеть RiNet–Центр: ЗАМОСКВОРЕЧЬЕ • ЯКИМАНКА • ДОНСКОЙ • ДАНИЛОВСКИЙ
ВЫДЕЛЕННЫЕ КАНАЛЫ без ограничения трафика от $20!
$/мес для частных лиц
с 1 ноября 2005г. СНИЖЕНИЕ КОРПОРАТИВНЫХ ТАРИФОВ!
RINET
Internet Service Provider
www.rinet.ru
(095) 981-4571, 232-1730
в ответе за тех, кого подключили!

Рурк, Кристофер Уокен и шоколадный Лоуренс Фишборн. Кроме того, разработчики обещают задействовать того же Редмэна, что тоже совсем неплохо.

Теперь осталось только дождаться релиза игры, намеченного на начало 2006 года, и лично оценить все вышеперечисленные музыкальные вкусности. **- *О.Н.***

Алло Halo

Очередная жертва мобилизации

Страшно подумать, во что это превратят на "мобильных" экранах

Экспансия Halo, спонсируемая щедрой мегакорпорацией Microsoft, добралась и до самых маленьких экранов. Один из ведущих распространителей "мобильной" продукции In-Fusio подписал трехлетний контракт с "микромягкими" на производство всевозможного контента с торговым знаком Halo для сотового рынка. Более того, первые игры появятся уже в этом году. Кроме игр, ожидаются всевозможные картинки, волпэйперы, рингтоны и даже скринсейверы с участием Мастера Чифа и его друзей - в общем, все то, что так обожают современные пользователи мобильных телефонов.

До этого In-Fusio и Microsoft уже провернули несколько прибыльных дел, портировав на "сименсы" и "нокии" Midtown Madness 3, Age of Empires 2, Zoo Tycoon 2, Banjo-Kazooie, It's Mr. Pants и Sabre Wulf. Надеемся, что у In-Fusio выйдет с Halo нечто более приятное, нежели отечественные мобильные версии "Боя с тенью" или "Бумера". **- *О.Н.***

И снова в "Космос"

КРИ обещает продолжение

Едва октябрь разменял свою третью декаду, как сотрудники Конференции Разработчиков Игр открыли официальный сайт ведущего отечественного мероприятия отрасли. Ресурс тут же оповестил человечество о периоде проведения новой КРИ - с 6 по 9 апреля предстоящего года. Гостей и участников события вновь приютят залы гостиницы "Космос".

Что касается "меню" КРИ, то оно способно порадовать как "дегустаторов" от индустрии, так и "гурманов". В настоящее время в планы организаторов включены более 80 лекций ведущих представителей российского и "импортного" игростроя. Тематика самая обширная - от сугубо дизайнерских и программистских вопросов до проблем эффективного управления проектами и девелоперским бизнесом в целом.

Участники КРИ уверены: Ярмарка Проектов дает реальный шанс заявить о себе!

Как и ранее, плодотворнейшего развития ради организаторы позаботились об участии в КРИ представителей смежных направлений бизнеса: производители hard- и middleware поделятся секретами новейших технологий и расскажут о достоинствах новомодных "железяк". Не менее важным продолжением добрых традиций станет сохранение и Ярмарки Проектов - места неформальной встречи разработчиков и издателей игр. **- *Bros.***

Игрострой с человеческим лицом

Сводный портрет девелоперства

Отрадной попыткой разбавить бесконечную череду геймерских социальных исследований порадовала нас Международная ассоциация разработчиков компьютерных игр (International Game Developers Association). Отстранившись от половозрастного деления потребителей электронных развлечений, эта уважаемая организация приступила напрямую к препарированию личностей 6500 разработчиков. Результаты исследования и ответ на извечный вопрос "Who makes games?" оказались весьма небезынтересными.

Как выяснилось, создание игр по-прежнему является суровой мужской работой: мужчин среди девелоперов насчитывается аж 88.5%. Кроме того, геймдев - ареал обитания преимущественно бледнокожих гуманоидов: среди причастных к игрострою 83,3% граждан подпадают под описание "белого массы", 2% являются афроамериканцами либо "афроевропейцами", азиатами считают себя не менее 7,2% разработчиков, 2,5% позиционируются как горячие "латинос".

Девелоперы в среднем могут быть кем угодно, но конкретно в нашем представлении они ассоциируются с такими "матерыми человечищами", как Сид Мейер

Средний возраст девелопера - 31 год, среднестатистический стаж в индустрии - 5,4 года. Сексуальная ориентация у 92% разработчиков самая что ни на есть гетеросексуальная; 2,7% опрошенных придерживаются гомосексуального (включая лесбийское) образа жизни, 2.7% - бисексуального. Куда запропали ответы еще 2,6% респондентов, история умалчивает. Около 13% творцов компьютерных игр являются инвалидами.

Думается, общественность должен весьма порадовать тот факт, что за игрострой отвечают настоящие профессионалы: согласно репорту IGDA четыре пятых сотрудников студий имеют университетское образование.

Комментируя опубликование результатов исследования, исполнительный директор IGDA, Джейсон Делла Рокка призвал читателей не забывать, что разработка видеоигр имеет весьма широкий и постоянно изменяющийся социальный контекст. **- *Bros.***

Платиновый Half-Life 2

Electronic Arts начинает "битву за полураспадный урожай"

Дата релиза Half-Life 2: Aftermath переносится с осени на 26 января 2006 года. Дело в том, что издательство Electronic Arts хочет включить эту игру в Half-Life 2: Platinum Collection. Помимо адд-она в подборку войдут Half-Life 2, Half-Life 2: DeathMatch, Half-Life: Source, Counter-Strike: Source и Day of Defeat: Source. **- *В.Ч.***

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

АДРЕНАЛИН
ЭКСТРИМ ШОУ

Прими участие в розыгрыше призов
в прямом эфире утреннего шоу
БАЧИНСКОГО и СТИЛЛАВИНА
на радио "МАКСИМУМ" в ноябре-2005!

MAXIMUM 103.7 FM

Saitek
www.saitek.ru

Выиграй суперкомплект:
руль с педалями от компании SAITEK
для твоего компьютера!

ФИРМА "1С"
Gaijin

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Gaijin Entertainment. Все права защищены.

КТУЛХУ ИЗ ТАБАКЕРКИ, ИЛИ КАРАЮЩИЙ РОК HEADFIRST

КАЮК-КОМПАНИЯ

Проявлением наибольшего милосердия в нашем мире является, на мой взгляд, неспособность человеческого разума связать воедино все, что этот мир в себя включает.
Говард Лафкрафт. "Зов Ктулху"

Кто бы ты ни был, когда увидишь эти строки, знай, ты в опасности. Беги, если еще можешь. И нам не следовало браться за эту статью. Не следовало. Не следовало. Мы прокляты...

Страшно подумать, сколько она ждала этого часа, игра более старая, чем мы можем себе представить. Игра, которая уже была бета-версией в ту древнюю эпоху, когда Pentium 266 считался мощной системой. Сейчас звезды совпали так, что в один месяц вышло больше хороших шутеров, чем за последние два года, и игроки увлечены, как никогда. Эта игра просыпается, поднимаясь из самых темных глубин винчестеров разработчиков. И когда мы закончим последний уровень Call of Duty 2, лучше будет не оборачиваться. За спиной уже будут ждать Она...

1998

Проживающий в небольшом английском городке Саттон-Колдфилд Майк Вудроф (Mike Woodroffe) на тот момент уже мог считаться ветераном игровой индустрии: он девелоперствовал без малого десять лет и прославился тем, что сделал квест о приключениях юного волшебника, которого назвал в честь своего маленького сына - Симоном. Яркая, красочная игра нравилась любому, кто читал в детстве сказки и обладал хорошим чувством юмора[1]. Simon the Sorcerer стал настолько популярным, что через два года вышло продолжение, так же тепло воспринятое публикой.

До 1998 года Майк занимал одну из ведущих должностей в издательстве Adventure Soft и, когда он решил основать собственное дело, большинство разработчиков с радостью перешли работать в его компанию под названием Headfirst Productions. Повзрослевший Симон был талантлив не по годам и проявлял недюжинное умение, помогая отцу.

Тогда казалось, что скромный семейный бизнес, которые основали Вудрофы, принесет людям только радость и интересные игры. Так началась история, унесшая жизни нескольких подающих надежды издателей и одного популярного игрового персонажа.

Май 1999

Чтобы хоть как-то подвести неподготовленного читателя к описанию последующих трагических событий, скажем, что именно тогда на выставке E3 был анонсирован Simon the Sorcerer 3D. Несмотря на то, что с момента выхода второй части прошло уже четыре года, эта новость вызвала бурю восторга. Слишком многие игроки еще помнили оригинальные, невозможно искрометные шутки молодого волшебника.

Декабрь 1999

Ничто не предвещало беды: просто Headfirst, мелкий разработчик с неплохим послужным списком, изъявил желание сделать игру, связанную с творчеством Лавкрафта. И даже сдружился по такому поводу с Chaosium, производителем настольных ролевых игр, основанных на "Мифах Ктулху".

2000

Основой для своих экспериментов Вудрофы выбрали последний движок от Numerical Design Limited, порожденьями которого на тот момент уже являлись Dark Age of Camelot и Elder Scrolls III: Morrowind.

Февраль 2001

Headfirst Productions досталась лицензия на создание игры по известному аниме-сериалу Battle of the Planets. Выход игры был назначен на конец 2002 года. Больше о ней никто ничего не слышал. Увы, мало кто тогда углядел первые признаки начинающегося бедствия.

Начало 2002

Именно на первый квартал 2002 был изначально назначен релиз Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth. По крайне мере, так думал в своем счастливом неведении тогдашний издатель Fishtank Interactive.

Апрель 2002

С ужасом Майк Вудроф начал замечать в себе те признаки, которые до этого пугали его в отце. И в первую очередь - стремление закончить эту богомерзкую игру любой ценой. Как одержимые, Майк и Симон бросили на разработку "Зова Ктулху" все силы. Они были готовы пожертвовать всем, даже мальчиком-волшебником, который когда-то принес им известность.

1. Если вы вдруг играли в Simon the Sorcerer, и он вам не понравился, то либо вы мало сказок в детстве читали, либо вы и над подписями к скриншотам не смеетесь.

Когда Simon the Sorcerer 3D вышел, казалось, небеса содрогнулись от отвращения. Уродливое мерзкое существо, жалкая карикатура на человека, с недоразвитым плоским лицом и фигурой, издававшая невыносимо резкий мускусный запах, лишь отдаленно напоминавшее того веселого смешного человечка, которым было когда-то. Жертва, принесенная адской игре, казалось, жила лишь за счет графических ускорителей, а по всему его телу ползали ужасающие баги. Те, кто видели Simon the Sorcerer 3D, пытались потом уверить себя, что это был лишь фантом, нелепая выдумка, порожденная эпидемией лихорадки, свирепствовавшей в те времена.

Май 2002

Дела Ravensburger Interactive, которой принадлежала Fishtank, были совсем расстроены затянувшейся разработкой Call of Cthulhu, что сделало ее легкой добычей австрийского издателя JoWooD.

Июнь 2002

Ложные пророки твердили о появлении Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth в начале 2003 года. А Headfirst Productions ищет нового издателя, в то время как Ravensburger Interactive предпринимает последние безуспешные попытки в обреченной надежде вернуть хоть крупицу затраченных средств. Ее надеждам не суждено было сбыться.

Ноябрь 2002

Многие очевидцы клялись, что слышали из недр Headfirst Productions произносимую нараспев чудовищную литанию из забытых ныне названий игр Beyond the Mountains of Madness и Tainted Legacy.

Май 2003

Наконец был найден издатель, настолько же богатый, сколь и безумный, имя этому несчастному было Bethesda Softworks. Вместе с новым покровителем появилась и новая дата релиза - начало 2004 года.

Январь 2004

Аппетит чудовища рос, был анонсирован шутер Deadlands. Ужас с видом от третьего лица должен был прийти на Дикий Запад. Нужно ли говорить, что он пропал так же таинственно и неожиданно, как и многие прочие, кто был связан с этой компанией.

Ранняя фотография Headfirst Productions. Симон (крайний слева) и Майк (крайний справа), похоже, чувствуют неотвратимое приближение дедлайна

Февраль 2005

Под ущербной луной был подписан кровавый богохульный контракт на давно забытом наречии между Bethesda Softworks и Take-Two Interactive о совместном издании Call of Cthulhu. Словно чума она должна была распространиться по всем континентам, исключая только Антарктиду - древнюю колыбель неведомой цивилизации.

Май 2005

На ежегодном шабаше E3 была объявлена еще одна игра - Call of Cthulhu: Destiny's End. Выполненная в древнем жанре survival horror, она должна была поведать легенду о девушке и парне, посетивших город Иннсмаут, гнетущую атмосферу которого столь подробно описал безумец Лавкрафт.

Июль 2005

Отправилась в небытие Hip Interactive, лишь жалкие остатки могущественного в прошлом издательства можно было наблюдать в отдаленных уголках Старого Света (Hip Interactive Europe). А разверзшаяся пасть Destiny's End ждет очередного глупца, соблазнившегося посулами славы и богатства.

28 октября 2005

Сейчас, когда я пишу эти строки, адепты приставочного культа, тайно обитающего в стенах нашей редакции, принесли ужасную весть, что версия для Xbox поступила в продажу, а значит - наш черед уже близок и судьба предрешена. Но почему-то мне не тягостно, и я вспоминаю погибших издателей не с ужасом, а с чем-то вроде восторга.

Изумительные, роскошные уровни, исполненные в странной древней графике, ожидают нас, и скоро мы их увидим. Мы поплывем к темному густому геймплею и сквозь черные пучины уйдем вниз, к У'ха-нтхелей, в это пристанище Морских Существ, где вечно пребудем среди чудес и великолепия.

Даниил КУЗЬМИЧЕВ
Константин ПОДСТРЕШНЫЙ
и трехтомник Г.Ф. ЛАВКРАФТА

ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ: ГЕРОИ НЕИЗВЕСТНОЙ ВОЙНЫ

Компания "Руссобит-М", студия Burut и редакция журнала "Навигатор игрового мира" представляют творческий конкурс: "Восточный фронт": герои неизвестной войны".

Из архива Разведуправления Генштаба РККА. Фрагмент письма профессора Фляйшера неизвестному адресату. Обнаружено бойцами 756-го стрелкового полка в одном из бункеров ПВО в Берлине, 1945 г.

"Здравствуй, мой добрый друг Вальтер!

В последнее время очень много работаю, доктор Шеффер гонит нас вперед, не давая ни минуты на отдых. Кто бы мог подумать, что его идея об оживлении мертвых, казавшаяся в 38-м такой безумной, окажется осуществима. Да, да, Вальтер, мы победили саму Смерть! Мы создали идеальных воинов - Über soldat. Неуязвимых, бесстрашных, внушающих трепет машин для убийства. Более того, в ходе экспериментов мы выяснили, что шок от смерти придал их психике невероятные, сверхъестественные способностями. То, на что они способны, потрясает! Если бы ты мог хоть глазком увидеть одного из них - О! - это зрелище…"

Дальнейший текст поврежден огнем и восстановлению не подлежит.

Дорогой читатель, мы бросаем вызов твоей фантазии!
Нарисуй, каким ты представляешь себе суперсолдата, пришли свою работу в редакцию, и выиграй замечательные призы от "Руссобит-М" и USN-Computers.

Вниманию участников! Работы, представленные в электронном виде, должны быть в формате .jpg с разрешением не ниже 1024x768. Прием плодов творческих мучений и/или озарений заканчивается 15 декабря 2005 года.

ПРИЗЫ

17" Sony SDM-S75AS silver (LCD,TFT, 1280*1024-75Hz) TCO'99

Руль с педалями Logitech MOMO (963282)

Кулер Tt CL-P0024 Tower 112 Универсальный

Работы принимаются в бумажном и электронном виде по приведенным ниже адресам.

1. konkurs@gamenavigator.ru с темой письма "Суперсолдат!".
2. 123182, Москва-182, а/я 2 с пометкой "На конкурс "Суперсолдат!".

Не забудьте сообщить, как вас зовут, ваш полный почтовый адрес (с индексом) и, при наличии, номер контактного телефона.

ЖИВЫЕ ТРАДИЦИИ

МАТЕРИАЛЫ, ВЫДРАННЫЕ С КОРНЕМ, ИЗ ДЕКАБРЬСКОГО НОМЕРА ЖУРНАЛА О ВИДЕОИГРАХ "КОНСОЛЬ"

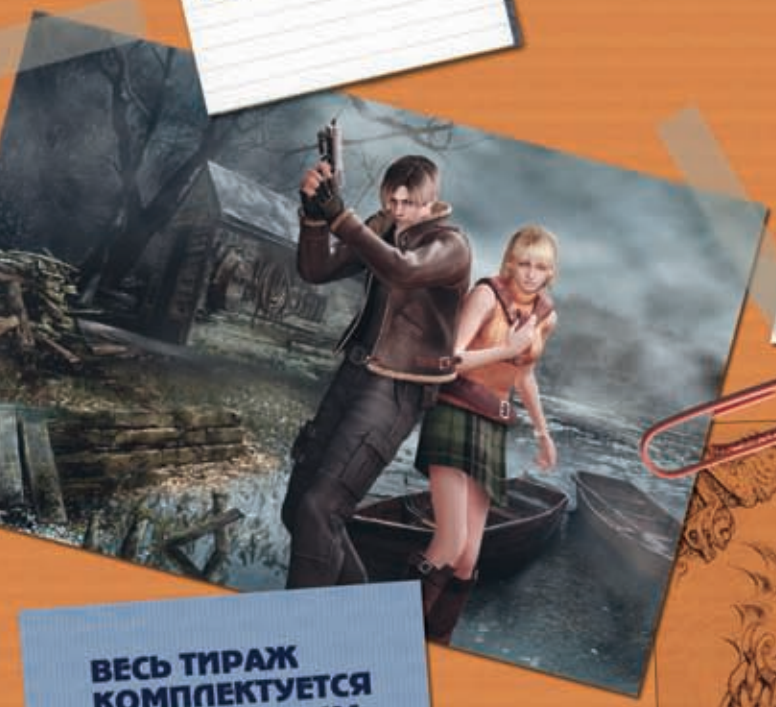
ДВУХСТОРОННИЙ ПОСТЕР ФОРМАТА А2

SOULCALIBUR III ТИРЕ ЛУЧШИЙ ФАЙТИНГ ТЧК

ЛУЧШИЙ SURVIVAL HORROR ~~ГОДА~~ И ТОЧКА.

resident evil

ВЕРСИЯ ДЛЯ PS2



КАК ВСЕГДА МНОЖЕСТВО ИНТЕРЕСНЫХ ЗАСЕКРЕЧЕННЫХ МАТЕРИАЛОВ.

КРОТ
VIVA LA RESISTANCE!

TOP SECRET

ВЕСЬ ТИРАЖ КОМПЛЕКТУЕТСЯ ДВУХСЛОЙНЫМ ВИДЕО-DVD

Квартальный план

Эту игру ждут многие, ее ждут даже те, кому прочие игры данного жанра несимпатичны. Ждут хотя бы для того, чтобы просто взглянуть. Сверяйтесь с календарем.

Может быть, когда вы читаете эти строки, игра уже вышла. Может быть, всех нас жестоко обманули, и придется ждать еще полгода. Но этот релиз обещал стать событием месяца.

В конце тоннеля долгого ожидания игры по шедеврам Лафкрафта наконец-то забрезжил свет скорого релиза. Судя по первым отзывам на уже вышедшую "чернощичную" версию, Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth удалась. Разумеется, на тернистой дороге из консольных далей в компьютерную близь с игрой могут случиться самые невероятные пертурбации, но мы верим, что кроссплатформенные катаклизмы обойдут ее стороной, и нас ждет действительно достойная виртуализация произведений американского классика.

1. В графе "Премьера" указана дата выхода самой первой версии игры.
2. Редакция не несет ответственности за несбывшиеся ожидания, забытые традиции, отрицательные тенденции и переносы сроков релизов.

ACTION

Игра	Издатель	Когда
Crime Life: Gang Wars	Konami	30 ноября
Knights of the Temple 2	Playlogic International	14 декабря
Prince of Persia: The Two Thrones	Ubisoft	22 декабря
Jaws Unleashed	Majesco Entertainment	1 января
Just Cause	Eidos Interactive	1 января
Commandos Strike Force	Eidos Interactive	30 января
Hitman: Blood Money	Eidos Interactive	30 января
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft Entertainment	28 февраля

STRATEGY

Left Behind: Eternal Forces	Не объявлен	25 декабря
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	30 января
Star Wars: Empire at War	LucasArts Entertainment	7 февраля
Heart of Empire: Rome	Deep Silver	10 февраля
SunAge	Lighthouse Interactive	22 февраля
Empire Earth II: The Art of Supremacy	Vivendi Universal Games	28 февраля
Space Empires V	Strategy First	28 февраля

SIMULATION - SPORTS

Need for Speed Most Wanted	Electronic Arts	25 ноября
Ski Racing 2006	JoWooD	25 ноября
Frankie Dettori Racing	Player One	30 ноября
Crazy Frog Racer	Digital Jesters	2 декабря
Super League Rugby League 2	HES	8 декабря
L.A. Rush	Midway Games	12 декабря
Crashday	Atari	28 февраля
ToCA Race Driver 3	Codemasters	28 февраля

RPG - ADVENTURE

The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games	25 ноября
The Sacred Rings	The Adventure Company	30 ноября
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda Softworks	5 декабря
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Bethesda Softworks	1 февраля
Stargate SG-1: The Alliance	Namco	1 февраля
The Apprentice	Legacy Interactive	1 февраля
Keepsake	Lighthouse Interactive	14 февраля
Paradise	Ubisoft	28 февраля

ONLINE

AlterLife	NCsoft	12 января
Darkfall	Aventurine	1 февраля
Tabula Rasa	NCsoft	15 февраля
Face of Mankind	Duplex Systems	20 февраля

Наши

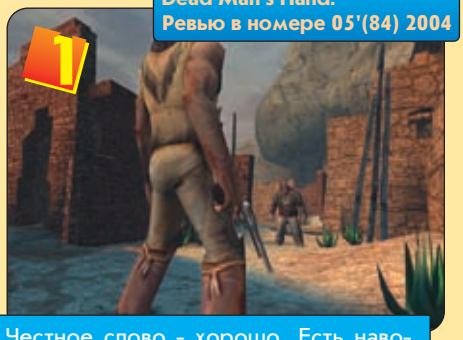
РЕЛИЗЫ ПРОШЕДШЕГО МЕСЯЦА

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Рейтинг НИМ	Премьера
1944: Огненные рубежи	BattleStrike: The Siege	Arcade	1C	Нет	Мировая премьера
Cold War. Остаться в живых	Cold War	TPS	Акелла	см. в номере	Мировая премьера
Theseus: Возвращение Героя		Arcade	Руссобит-М	Нет	Мировая премьера
Адреналин-шоу		Racing	1C	8.1	Мировая премьера
Антикиллер		TPS	Новый Диск	См. в номере	Мировая премьера
Блицкриг. Дьяволы в хаки	Blitzkrieg. Green Devils	RTS	1C	Нет	13 июня 2005
Вивисектор. Зверь внутри		FPS	1C	см. в номере	Мировая премьера
Дикий Запад: Игра со смертью	Dead Man's Hand	FPS	1C	7.8	26 марта 2004[1]
Кофе-брейк. Перцы в офисе	Coffee Break	Strategy	Play Ten Interactive	Нет	Мировая премьера
Невский титбит		FPS	Lite-Project	Нет	Мировая премьера
Петька 6: Новая реальность		Adventure	Buka Entertainment	Нет	Мировая премьера
	Codename: Panzers, Phase Two	RTS	1C	7.3	28 июля 2005[2]
	F.E.A.R.	FPS	Софт Клаб	См. в номере	Мировая премьера
	FIFA 06	Sport	Софт Клаб	См. в номере	26 сентября 2005
	Ground Control	RTS	1C	9.3	1 июня 2000
	Myst 5: End of Ages	Adventure	Buka Entertainment	см. в номере	20 сентября 2005
	Tony Hawk's Underground 2	Sport	1C	8.6	4 октября 2004

ПЛАНЫ НА БУДУЩЕЕ

Русское название	Оригинальное название	Жанр	Издатель	Когда	Премьера
LADA Racing Club		Racing	Новый Диск	Декабрь	Мировая премьера
Wehrwolf		FPS	Discus Games	Ноябрь	Мировая премьера
Вечера на хуторе близ Диканьки		Adventure	1C	Декабрь	Мировая премьера
Механоиды 2		RPG	1C	Декабрь	Мировая премьера
Сфера: Мир Избранных		MMORPG	1C	Ноябрь	Мировая премьера
	Peter Jackson's King Kong	Action	Buka Entertainment	Декабрь	17 ноября 2005

Dead Man's Hand.
Ревью в номере 05'(84) 2004



Честное слово - хорошо. Есть навороченные игры, прорывы, новые слова в жанре. Их создатели тоже молодцы. Но классика не стареет. Dead Man's Hand – типичный представитель классического FPS. В ней фактически нет нелинейности, сюжет незатейлив, перестрелки веселы и просты. К сожалению, DMH немного недотягивает до классического вестерна – Морриконе в качестве композитора не позвали, и перестрелки могли бы быть поинтереснее. Поэтому Dead Man's Hand – просто отличная игра. Кроме того, нечасто в наше время встретишь шутер, отличающийся оригинальностью. DMH отличается.

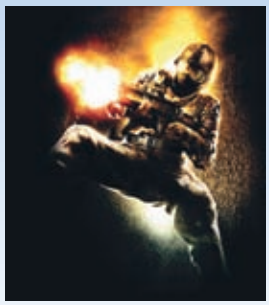
ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ. ОКТЯБРЬ

На основе ежедневных рейтингов концерна "Союз"

Jewel Case	DVD-Box
Мадагаскар **(1C)**	FIFA 06 **(Софт Клаб)**
Вивисектор. Зверь внутри **(1C)**	Sims 2: Nightlife **(Софт Клаб)**
Метро 2 DVD **(Buka Entertainment)**	F.E.A.R. Presell Demo **(Софт Клаб)**
MYST V: End of Ages DVD **(Buka Entertainment)**	World of Warcraft **(Софт Клаб)**
Адреналин-шоу **(1C)**	Battlefield 2 **(Софт Клаб)**
Петька 6: Новая реальность	Metal Gear Solid 2: Substance **(Софт Клаб)**
В тылу врага: Диверсанты	MYST V: End of Ages **(Buka Entertainment)**
Cold War. Остаться в живых DVD **(Акелла)**	NHL 06 **(Софт Клаб)**
Метро 2 **(Buka Entertainment)**	Sims 2 **(Софт Клаб)**
Barbie. Показ мод **(1C)**	Warcraft 3: Reign of Chaos **(Софт Клаб)**

Рейтинг продаж за октябрь по данным интернет-магазина Ozon

Jewel Case	Недели	Процент
F.E.A.R.: Director's Cut Edition	New	21%
World of WarCraft	40	13%
The Sims 2: Nightlife	3	11%
MYST V: End of Ages	New	11%
Метро-2	3	9%
Вивисектор: Зверь внутри	4	9%
FIFA 06	2	8%
DOOM 3: Resurrection of Evil	5	8%
Блицкриг 2	5	5%
Guild Wars	New	5%



Примечания

Недели сколько недель данная игра находится в чарте
Процент Процентное отношение продаж каждой игры в TOP-10
New новая позиция в чарте

Codename: Panzer - Phase Two.
Ревью в номере 08'(99) 2005

Все очень просто: из стандартного Desert Rats vs. Afrika Korps вырываем с корнем вялый дизайн миссий и безыдейную сюжетную канву. На их место помещаем то же самое, но существенно лучшего качества. Миссии делаем разнообразнее, сюжетные выкрутасы - побойчее. Запрещаем всяким снайперами и пулеметчикам занимать места за рычагами танков и улучшать характеристики техники. Из суперюнитов оставляем героев, наделив их непомерными бонусами. Кроме того, кардинально переделываем модели и текстуры, а камеру подвешиваем так, чтобы при максимальном ее удалении бомбардировщики эффектно проплывали над картой, заслоняя собой половину экрана. Сюда же добавляем изумительной красоты взрывы и всякие карамельки для глаз типа пыли, следов гусениц на песке и прочих мелких радостей зрения. В остальном же - все то же самое.

Александр ВАСНЕВ

ПРЕЛЮДИЯ

До того как стать режиссером, Анджей был одним из величайших операторов всех времен и народов. Я знал, что он сможет придать этому фильму небывалый масштаб.
Лоренцо ди Бонавентура, продюсер Doom

Приблизительно за пять часов до начала премьерного показа фильма Doom в нашей стране зондер-команда журналистов, в числе которых был и ваш покорный слуга, высадилась у отеля "Арарат Парк Хаятт Москва". После промозглой столичной погоды уют гостиничного холла поневоле настраивал на дружелюбный лад. А потому мы сложили припасенные бензопилы и шотганы в углу зала, где была намечена наша встреча с режиссером картины Анджеем Бартковяком, оставив при себе лишь диктофоны. Как выяснилось позднее, этого оказалось вполне достаточно.

На съемочной площадке Анджей Бартковяк чувствует себя как дома (рядом с ним на фотографии вы можете видеть продюсера Doom Лоренцо ди Бонавентура и Дуэйна "Скалу" Джонсона)

Журналистская братия: Мистер Бартковяк, вы принимали участие в создании множества фильмов. Какой из них ваш самый любимый?

Анджей Бартковяк: Я могу вспомнить несколько картин, которые мне очень дороги. Во-первых, это Prizzi's Honor. Во-вторых, Prince of the City - моя первая большая работа в кинематографе. В-третьих, The Verdict... (интересно, что все эти фильмы относятся к операторскому этапу карьеры Бартковяка - прим. ред.)

ЖБ: Понятно, теперь, давайте, перейдем к главной теме нашего разговора, фильму Doom. Скажите, а насколько хорошо вы знакомы с первоисточником, легендарной action-серией?

АБ: Я играл в DOOM и DOOM 3, правда, в то же время не могу назвать себя хардкорным геймером. Вот мои дети, те - да, совсем другое дело. А потому, когда началась подготовка к съемкам фильма, разработчики из id Software специально для меня прошли Doom 3 от начала до конца, в то время как я сидел рядом и делал записи.

ЖБ: Для кого вы хотели снять фильм: для фанатов серии, или для простых людей, знакомых с ней лишь понаслышке?

АБ: Наверное, в первую очередь, наше кино предназначено для геймеров, но будет неправильно сказать, что мы хотели ограничиться только этой аудиторией. Дело в том, что фильм как бы переносит зрителя в мир Doom, заставляет понять и прочувствовать его атмосферу даже тех, кто не знаком с игрой. Для того чтобы достичь подобного эффекта, мы часто консультировались с разработчиками Doom 3, они приходили к нам на съемочную площадку, оценивали декорации, высказывали свои замечания. Во многом подобному переносу зрителя в мир игры способствует та часть фильма, в которой он смотрит на мир глазами главного героя. Мы так и назвали ту сцену "шутер от первого лица".

Вообще нашу картину можно назвать приквелом к игре. Ведь, собственно говоря, все части Doom начинаются с того, что герой остается один на один с монстрами, а это происходит в самом конце нашего фильма.

ЖБ: Создавать экранизации известных компьютерных игр - это очень сложная задача. Как вы считаете, удалось ли вам удовлетворить требования большей части фанатов?

АБ: Действительно, у каждого геймера свое видение того, каким должен быть фильм, сделанный по их любимой игре, а потому тут очень велика роль сюжета. Когда я взялся за проект, то сценарий для него уже был написан. Я его прочитал, и он мне понравился. Вполне вероятно, что не все разделят мою точку зрения, но, как мне кажется, большей части геймеров фильм должен придтись по душе.

ЖБ: Когда проходил кастинг, то за кем было последнее слово при выборе актера на ту или иную роль? Играли ли будущие герои фильма в Doom?

А на сотом номере у них все такое золотое и Па-акмен!..

АБ: Я не проводил кастинг. Когда мне предложили эту работу, то Дуэйн "Скала" Джонсон, Карл Урбан, Розамунда Пайк уже были утверждены на главные роли. Что касается игрового опыта, то, насколько я знаю, практически все актеры были, как минимум, знакомы с DOOM 3 еще до начала съемок.

ЖБ: Если бы была такая возможность, то вы бы пригласили Арнольда Шварценеггера на роль Сарджа *(в фильме его сыграл Дуэйн "Скала" Джонсон - прим. ред.)*!

АБ: Не думаю. Во-первых, Дуэйн в этой роли был очень убедителен, а во-вторых, Арни сейчас занят политической карьерой...

ЖБ: Да и староват он уже, наверное!

АБ: Бросьте вы! Это же кино, вы всегда можете сделать так, чтобы люди на экране выглядели моложе, чем в реальной жизни. Я сам занимался подобными превращениями множество раз, например, когда работал с Джейн Фонда. Уверяю вас, Арни выглядел бы отлично.

ЖБ: Сейчас многие режиссеры снимают фильмы без помощи декораций, на зеленом фоне, как, например, в случае с недавним блокбастером Sin City. В то же время Doom вы создавали "по старинке". Почему?

АБ: Я не вижу ничего плохого в том, чтобы использовать настоящие декорации. Наоборот, подобный подход позволяет актерам лучше прочувствовать свой образ, вжиться в роль. Я делаю подобное заключение на основании собственного опыта, поскольку мне довелось не один раз снимать сцены на зеленом фоне, который потом наполнялся интерьером благодаря компьютерной графике.

ЖБ: С кем вам легче работать: с актерами или с художниками-аниматорами, которые могут создать нужного персонажа?

АБ: С одной стороны, конечно, с актерами не всегда легко общаться, поскольку у каждого из них свой характер, и с этим приходится считаться. У них, например, может быть плохое настроение, что, естественно, затрудняет процесс съемок. Но овчинка стоит выделки, поскольку живые люди могут вложить в картину что-то непередаваемое, почти магическое.

ЖБ: Где сейчас больше времени проводит режиссер: на съемочной площадке или сидя за компьютером?

АБ: Если говорить обо мне, то, конечно, на съемочной площадке.

ЖБ: Были ли у фильма проблемы с цензурой?

АБ: Да нет, у нас же там головы перед камерой на куски не разлетаются. Хотя он достаточно кровавый, и во время просмотра вы в этом убедитесь.

ЖБ: Детям его можно показывать?

АБ: Думаю, да! Хотя не все родители разделят эту точку зрения, но пусть лучше, например, мои дети посмотрят DOOM вместе со мной, когда я могу им все правильно объяснить, чем будут делать это тайком от взрослых где-то вне дома.

ЖБ: Есть ли еще какая-нибудь компьютерная игра, по которой вы хотели бы снять фильм?

АБ: Есть пара идей в планах. Например, экранизация Halo или Spy Hunter, правда, я не слышал, чтобы к ним уже был готов сценарий, так что это, скажем так, отдаленные планы.

ЖБ: Так ведь Питер Джексон вроде собирается продюсировать фильм по игре Halo!

АБ: Да, это так, но сценария к этой картине пока еще нет.

ЖБ: Что ж, спасибо, мистер Бартковяк. У нас есть к вам одна маленькая просьба. Проследите, пожалуйста, чтобы эти сценарии, когда они будут готовы, ни в коем случае не попали в руки Уве Болла.

Редакция "Навигатора игрового мира" благодарит компанию Universal Pictures Rus и лично Евгению Базарову за помощь в организации интервью.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

В качестве режиссера Анджей Бартковяк приложил руку к созданию таких фильмов, как "Ромео должен умереть" и "Сквозные ранения". Однако гораздо больший вклад в кинематограф этот уроженец польского города Лодзь сделал, будучи оператором. В данной ипостаси он участвовал в съемках таких хитов, как "Адвокат дьявола", "Честь семьи Прицци", "Хороший человек в Африке", "Смертельное оружие 4", "Пик Данте" и множества других, которые мы с радостью бы перечислили здесь, если бы у нас были проблемы с заполнением пары журнальных страниц.

Ааа! Получите ламеры, трактористы! Да я на e1m8 родился!

DOOM

Александр ВАСНЕВ

ПОСИДИМ ПОDOOMАЕМ

Не знаю, быть может, я ничего не понимаю или сошел с ума, но пьеса мне понравилась. В ней что-то есть.
А.П. Чехов. "Чайка"

Как и большинство экранизаций компьютерных игр, Doom получился неоднозначным. С одной стороны, здесь нет ада, Кибердемона, двустволки, пентаграмм на полу, летающих черепушек и еще многого другого, что, несомненно, войдет в список фанатских претензий к создателям картины. Но в то же время можно ли сказать, что Doom - плохой фильм? Пожалуй, нет, и вот почему...

Часть I. Актеры

Роль главного героя фильма, спецназовца Джона Гримма по кличке "Демон", досталась Карлу "Эомеру" Урбану, которому после окончания съемок "Властелина колец" пришлось слезть с лошади, переодеться и постричься. В результате выглядит бывший рохиррим по-новому, но в то же время узнаваемо, и, что самое главное, со своей ролью справляется.

Похожий вердикт можно вынести и в случае с Дуэйном Джонсоном. Однако создалось впечатление, что образ исполнительного вояки по кличке "Сардж" вышел каким-то незаконченным. Может, дело в том, что, с одной стороны, "Скала" по поводу и без делает страшную рожу с глазами навыкате, а с другой, придерживается в речи нормативной лексики. Понятно, что постоянный мат - это тоже был бы перебор, но пару крепких словечек все-таки надо было вставить. Кстати, интересно, что Дуэйна вначале прочили на главную роль фильма (которая в итоге досталась Карлу Урбану), однако "Скала" сделал сознательный выбор в пользу "Сарджа", мол, этот персонаж интереснее. Но мы-то знаем главную причину такого поступка - возможность три раза пальнуть из BFG. Это только в арсенале сия пушка выглядит не очень впечатляюще, но уж если из нее жахнуть, то мало никому не покажется.

А тебе, лысый, я коды не скажу

Вы не поверите, но это Пинки. Пока еще в человеческом облике

Слесаря вызывали?

Оригинально подошли авторы к концепции главного женского персонажа Doom. Понимая, что какие-то намеки на любовную историю будут смотреться здесь, прямо скажем, неуместно, они превратили Розамунду Пайк (вы могли ее видеть в роли двойного агента британской разведки в фильме "Умри, но не сейчас") в сестру главного героя. Такой ход одновременно позволил держать Саманту Гримм подле "Демона", а с другой не отвлекаться на всякие сентиментальности.

Что касается остальных актеров, то мало кто из них переживет хотя бы первую половину фильма, поэтому особо распространяться на их счет смысла не имеет, можно лишь отметить, что каких-то особенных провалов, равно как и гениальной игры, замечено не было. Бегают быстро, умирают часто, иногда даже успевают поразить каким-нибудь эффектным трюком (чего стоит последний бой "Разрушителя").

Часть II. Атмосфера и сюжет

Несмотря на уже высказанные претензии, все же фильму более-менее удается передать атмосферу игры. В значительной степени этому способствуют узнаваемые интерьеры марсианской базы, а также очень уместно использованная сцена с видом от первого лица, один в один копирующая картинку из шутера.

Несколько иная ситуация с сюжетом. Непонятно, чем сценаристам так понравилась генетика в качестве источника всех бед, возможно, тем, что свое вдохновение они черпали не столько из DOOM, сколько из фильма "Обитель зла", который, несмотря на все свои недостатки, можно считать одним из эталонов экранизаций компьютерных игр. Слава богу, что хоть в концовке авторы сподобились на действительно оригинальный ход. Кстати, по этой или по другой причине, но вторая половина фильма смотрится гораздо интереснее, чем начало, хотя и там, и там отмечаешь некий недостаток динамики киношного действа.

Если же рассматривать сюжет с точки зрения внутренней логики, то тут тоже не все гладко. Например, каким образом Розамунда Пайк смогла выскользнуть из обложенной монстрами комнаты и без оружия добраться почти до самого выхода? Поскольку этот рейд остался за кадром, то возможно, что и сами авторы не знают ответа на данный вопрос.

***

Если же подводить итог, учитывая все эти "за" и "против", то стоит резюмировать, что Анджею Бартковяку все же удалось нарушить гегемонию Пола Андерсона как единственного знатока экранизаций компьютерных игр.

Покупая в нашем магазине два ствола, третий вы получаете в подарок

The Shadow of Aten

Ольга ШМЕЛЕВА

ПО СЛОВУ БОЖЬЕМУ

Городу две тысячи лет,
Прожитых под светом Звезды
По имени Солнце...,
Виктор Цой. "Звезда по имени Солнце"

Жанр 3D Action/Adventure
Издатель Не объявлен
Разработчик Silicon Garage Arts
Дата выхода IV квартал 2007
Сайт www.theshadowofaten.com

Жил-был на свете бог Атон, и все у него было хорошо. Тело его было солнечным диском, миллионы лучей - руками. На интересной планете Земля (дальше у Атона руки не доходили), были у него почитатели - народ Египетский. Египтяне прославляли Атона, рисовали на стенах его портреты, приносили жертвы... Но что-то произошло во вселенной, и культ солнечного диска был забыт или... почти забыт.

Главный герой. Видимо, телеграмма застала его за бритьем

Сидел как-то Атон на своем небесном троне, смотрел по привычке на земную жизнь, и увидел вдруг, как к нему робко подходят несколько ребят. Самый смелый из них поклонился и говорит:

- Здравствую тебя, Бог! Мы - разработчики из Silicon Garage Arts, просим позволения игру сделать про твою великую персону.

- Игру, говорите? - нахмурился Атон. - Какую еще игру?

- О, не сердись на нас, великий! Игра назовется в честь тебя: "Тень Атона". Правдивые сведения о твоей жизни послужат сюжетом, светлый лик твой послужит украшением главного меню, а события будут разворачиваться в Египте. Не прогневайся, Бог, прими наши дары и выслушай нас.

Атон посмотрел на занятные серебристые кружочки, сверкающие всеми цветами радуги в его руках-лучах.

Жизнь противника отображается странными полосочками

- Болванки, - тихо прошептал храбрый разработчик.

- Красивые, - смилостивился Атон. - Спасибо. Ну, рассказывай.

- В 1936 году Египту пришлось несладко - итальянские фашисты были совсем близко, из-за этого в Каире много беспорядков случилось. При странных обстоятельствах погиб британский секретный агент, наблюдающий за выполнением англо-египетского договора, и поэтому из Англии в Каир телеграммой вызван бывший служащий армии (по-нашему - дембель) и авантюрист по имени Алан Скотт.

За него нам и предстоит играть. Герою надо расследовать гибель агента, благо он обладает выдающимися шпионскими данными. По ходу дела обнаружится, что убийство связано с твоими, о великий Атон, тайнами. Мы рассчитываем на пятьдесят часов игрового времени, в течение которых Алан будет свободно передвигаться по твоим, Боже, владениям, таким как Каир, Луксор с его храмами, Долина царей и прочие оазисы и пещеры. Оригинальный сюжет проведет его по красочному миру, полному отважных NPC и опасных злодеев, вооруженных *огромными* саблями. Героя ждут бои, во время которых ему будет позволено драться так, как он того сам пожелает, используя любые подручные предметы - стулья, бутылки, палки... Мы также позаботились о том, чтобы Алан смог быстро попадать в нужные локации. К его услугам лучшие образцы египетских средств передвижения времен Второй мировой, включая верблюда!

- Понятно, - ответил проницательный Атон. - Какие-нибудь вещественные доказательства твоих слов есть?

- Да, - разработчик вытащил из сумки черную плоскую коробку. - Смотри!

На темном экране появились картинки, из коробки послышалась музыка.

- Очень неплохо, - просиял солнечный диск. - Негодяй Рас ал Гул изумительно смотрится, двигается с кошачьей грацией и превосходно владеет мечом, ну, прямо персидский принц. Вступительный ролик неплох, мимика персонажей проработана, хотя до второго Half-Life еще далеко... А вот одежду так рисовали еще в четвертом Tomb Raider, выглядит не очень естественно. Музыка интересная, иногда плавность восточного мотива сменяется лихой бесшабашностью в духе фильма "Пираты Карибского моря". Каир чем-то напоминает Каир... Но ничего, сойдет.

- Вы столько знаете?! - выпалил девелопер.

- Ты думал, вы одни такие умные здесь ходите? Лучше скажи, много игр вы уже выпустили?

Программист покраснел и замялся.

- Не очень.

- За серьезный проект беретесь. Сдюжите?

- Сдюжим, - ответил нестройный хор разработчиков.

- Лучше сдюжьте, - подытожил Атон. - А то тут заявка на скелеты поступила для съемок "Мумии 3"...

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

AGE of EMPIRES® III

«Возникает ощущение, что Ensemble Studios делает игру, совершенную во всем».
РС ИГРЫ

«Никогда еще трехмерная стратегия не выглядела столь сногсшибательно».
ИГРОМАНИЯ

«На небосклоне RTS зажегся Новый Свет».
СТРАНА ИГР

Microsoft game studios
ENSEMBLE STUDIOS
UBISOFT
1С фирма "1С"

© 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Games Studios logo, Windows, Ensemble Studios, Age of Empires, Age of Mythology, and the Age of Kings are either trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Published by Ubisoft Entertainment under licence. Ubisoft and Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the United States and/or other countries.
© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

Гнэл УНАНЯН

Пульса НЕТ!

Ну-ка, позовите Герца, старенького Герца,
Он прочтет ей модный, очень популярный
В нашей синагоге отходняк...
А. Розенбаум. "Гоп-стоп"

Жанр 3D Platformer **Издатель** Aspyr Media, Бука **Разработчик** Wideload Games **Дата выхода** 15 ноября 2005 **Сайт** www.stubbsthezombie.com

Дорогие друзья, сегодня мы собрались здесь, чтобы проводить в последний путь Стубса Халовича Зомбиева, субъекта экстравагантного и нелепого, умудрившегося скоропостижно скончаться еще до собственного рождения. Немногим удавалось так убедительно и полно уведомить мир о собственной никчемности до официального ухода на "золото". Давайте же отдадим должное виновнику сегодняшнего торжества и отметим его заслуги перед обществом.

Покойный был уморительно нескладным, скучным и однообразным типом, нагонявшим на окружающих такую тоску, что его ранняя смерть всколыхнула невообразимую волну благодарности в миллионах сердец. Все мы с облегчением вздохнули, узнав о его кончине. И вот сегодня мы пришли к этой скромной Х-могилке, чтобы всем миром сказать: "Спасибо тебе, Стубс, за наши нейроны, синапсы и прочие части нервной системы!"

Будучи двоюродным сыном кадрового военного, известного консольного генерала Хало Шутеровича Гейтсоватого, маленький Стубсик совершенно не походил на папу. Худощавый, сморщенный, угловатый, передвигающийся странным приставочным шагом, он потешно, по-обезьяньи, размахивал руками, выпучивал безжизненные глаза и постоянно поворачивался ко всем спиной. Еще в раннем детстве, окончательно позеленев от скуки и отсутствия хоть какого-нибудь воображения, он стал прятаться за эффектами типа "старая поцарапанная кинопленка", старательно пытаясь походить на популярные в 50-х годах прошлого века голливудские мелодрамы. Его и без того блеклые текстуры окончательно потеряли всякую привлекательность, а традиционно кривоватая Х-хромосома, ответственная за управление, совершено атрофировалась.

Единственным занятием покойного было хождение по родному городку Панчбоулу, выгрызание мозгов у случайных прохожих, пускание зловонных газов и метание, извините, разлагающейся плоти в представителей закона. Стубс считал, что таким образом проще всего заводить друзей и оказывать влияние на людей. Действительно, укушенные им горожане тоже начинали увлекаться хождением по улицам и приставанием к прохожим. Однако наличие дыры в затылке и отсутствие мозга пагубно сказалось на их способностях, и чаще всего они просто бессмысленно толклись на каком-нибудь пятачке. Иногда Стубс толкал их в спину, направляя в нужную сторону или подзывал свистом, но чаще всего просто игнорировал.

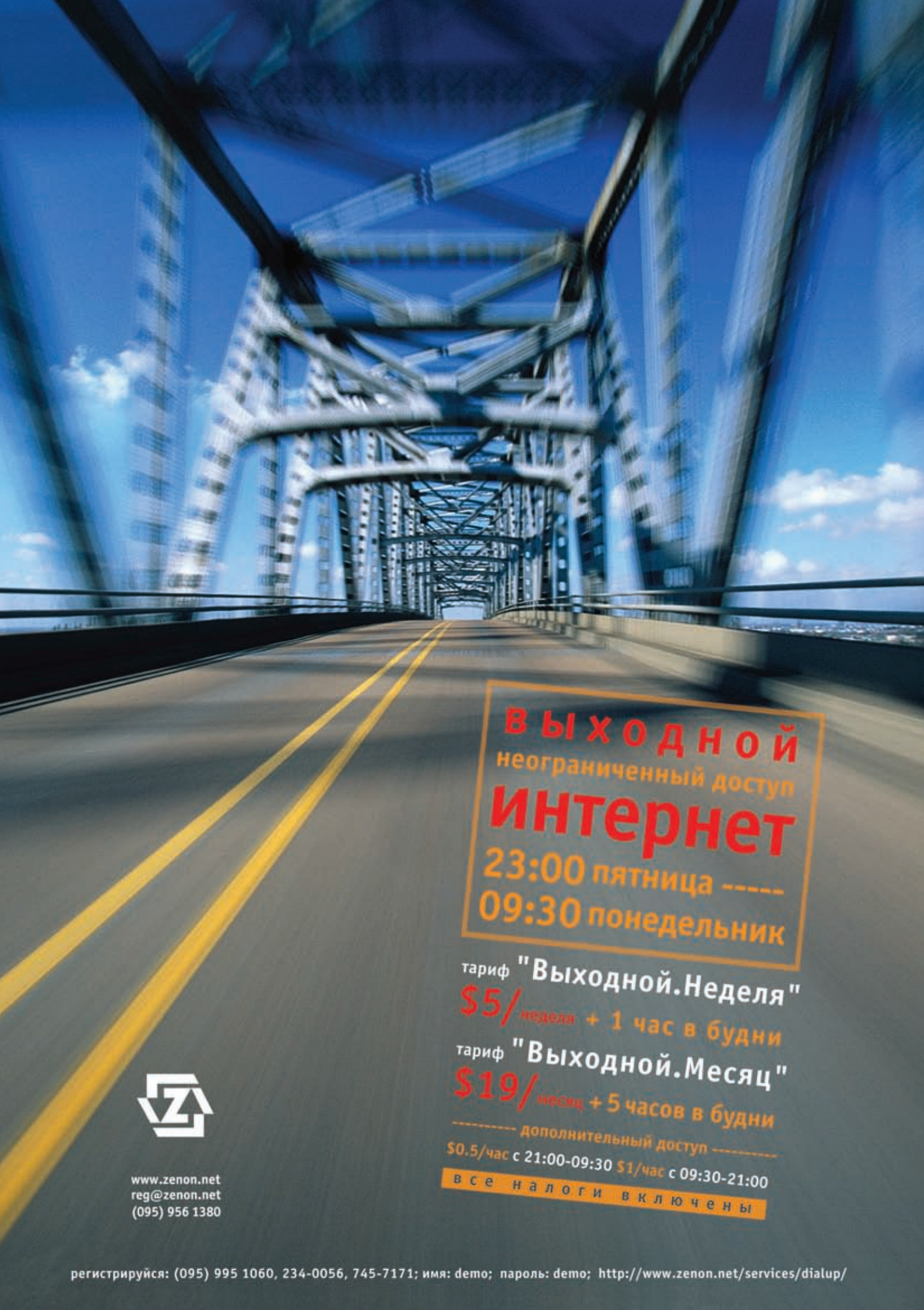
Сам Панчбоул является довольно скучным уголком с однообразной архитектурой и небогатой растительностью. На предназначенных для туристов открытках изображен весьма стильный мегаполис, нечто среднее между Чикаго середины двадцатого века и Токио конца двадцать первого. Однако при ближайшем рассмотрении Панчбоул оказывается пустынным, одноцветным и утомительно повторяющимся местом. Неудивительно, что именно здесь нашел прибежище самый скучный из всех отпрысков семейства Хало Шутеровича.

Попытка выйти за пределы своей Х-коробки и завоевать сердца ПК-аудитории окончательно подорвала изможденное здоровье Стубса Халовича. Он начал откровенно глючить, перестал понимать разрешения выше 800x600, ежеминутно грозился выключить звук и отказывался покидать оперативную память без нажатия трех кнопок и насильственного завершения процесса посредством жестких административных мер.

Так давайте же заколотим его тушку в Х-гробик, наспех забросаем землей, разойдемся в разные стороны и навсегда забудем дорогу к этой скорбной могиле, где покоится прах незамысловатой аркады Stubbs the Zombie, никогда не имевшей пульса.

Ни один дешевый китч не обходится без сердечной истории

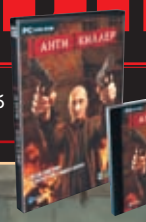
Это те самые грибочки, которые так популярны среди сотрудников Wideload Games


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
дополнительный доступ
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/

Антикиллер, Золотая классика Midway

Александр КУТЯНИН

АНТИКИЛЛЕР



Жанр TPS **Издатель** Новый Диск **Разработчик** Qbik Interactive
Рекомендуется Pentium III 700 МГц, 128 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD/1 DVD **Сайт** www.antikiller.nd.ru

РЕЙТИНГ 2.6

Разработчики "Антикиллера", расписывая прелести своего детища в интервью, много времени уделяли возможности побывать в шкурах аж трех с первого взгляда разномастных персонажей: бывшего милиционера Лиса, авторитета Баркаса и главаря головорезов Амбала. Но заявленное разнообразие не помогло игре выделиться из серой массы поделок "по мотивам". Да и о каком разнообразии может идти речь, когда на трех персонажей пришлось лишь десять миссий, разница между которыми - иконка персонажа, имеющая, кстати, лишь весьма отдаленное сходство с лицом актера.

Мало, ох как мало оказалось для достижения приличного результата нарезать на кусочки фильм и вставить в промежутках пару часов посредственного геймплея, основными особенностями которого являются однообразные противники, минимальный ассортимент оружия, ну и, конечно, лицензированная лысина Гоши Куценко, подчас закрывающая собой большую часть экрана.

Зато эффект типичной "послевчерашней" походки персонажа, как оказалось, можно получить не только кропотливой проработкой анимации, но и ограничив до предела бюджет на создание игры. Графическое окружение, видимо, вчера также слегка перебрало, хотя ожидать от старичка Renderware, на котором сделана игра, чего-то шибко красивого было бы непростительной глупостью. Про приколы местного ragdoll говорить даже не хочется, смотрите скрины. Интересный подход авторы продемонстрировали и при разработке архитектуры уровней. Сложно передать впечатления, возникающие при осознании того факта, что иногда уровни состоят только из небольшого пятачка, обведенного яркой красной линией. Переступать ее нельзя, а весь смысл игры заключается в отстреле выбегающих на тебя бандитов. Особенно красочные эпитеты рождаются, когда пара ботов, убийство которых необходимо для завершения миссии, застревает за углом вне пределов досягаемости.

С мебелью в России напряг

Еще одна гениальная находка - автоматчики, явно состоящие в близком родстве с Дунканом Маклаудом, добавленные, видимо, чтобы игрок не скучал, разбираясь с туповатыми ботами. Выглядит все следующим образом: среди обычных противников в некоторых локациях встречаются персонажи, справиться с которыми можно, только расстреляв их со строго определенного места на карте. При попытке разобраться с оппонентом с любой другой точки (из окна напротив и т.п.), противник обретает способность убивать игрока с одного выстрела. Не промахиваясь.

Сложно сказать, понравится ли игрушка фанатам фильма, а всем остальным рекомендуем поберечь нервы.

Ragdoll умом наш не понять

Александр ВАСНЕВ

ЗОЛОТАЯ КЛАССИКА MIDWAY

РЕЙТИНГ ОНО ВАМ НАДО?

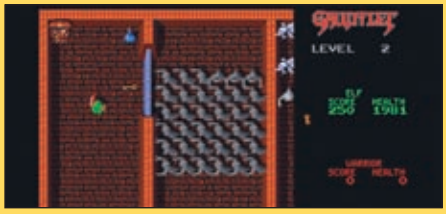
Жанр Arcade **Издатель** Новый Диск
Разработчик Midway
Рекомендуется Pentium II 800 МГц, 64 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.nd.ru

Вот они, динозавры индустрии

Оценивать последнюю задумку компании "Новый Диск" довольно трудно, если вообще возможно. Ну, какой рейтинг прикажете выставлять играм, выпущенным еще в середине восьмидесятых годов прошлого века? Да тут бы в обморок при виде местной графики не упасть, и то хорошо. Нет, понятно, что практически все представленные игры были когда-то хитами (например, Gauntlet, Spy Hunter, да тот же Rampage). Но ведь это было в прошлом, в далеком, почти доисторическом прошлом, а на дворе, между прочим, уже XXI век. И что с ними делать сейчас? Играть? Право, даже не смешно. Остается разве что использовать эту коллекцию в качестве пособия в каком-нибудь музее компьютерной истории, благо, помимо самих игр, на диске присутствует неплохая подборка весьма интересной информации (в числе которой даже ряд переведенных интервью с разработчиками).

А ведь когда-то в это играли...

Старичок Gauntlet даже сейчас еще смотрится (все, конечно, относительно)



Александр ВАСНЕВ

WORLD WAR II TANK COMMANDER

РЕЙТИНГ **5.2**

Жанр Arcade **Издатель** Merscom Game Publishing, 1C **Разработчик** Sylum Entertainment **Русское название** Танкисты Второй мировой
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** games.1c.ru/ww2tank

Несмотря на всю внешнюю благопристойность, World War II Tank Commander - скучная и короткая игра, а подобная оценка для любой аркады звучит приговором. Причин такого печального положения вещей несколько. Во-первых, абсолютно прямые, ужасно занудные и довольно-таки продолжительные уровни, все разнообразие которых сводится лишь к чередующейся смене типа декораций с "городского" на "сельский" и обратно.

Во-вторых, в World War II Tank Commander абсолютно неубиваемые напарники, а потому в тех миссиях, когда мы действуем в команде, весь геймплей сводится к пряткам за тушей союзного "Шермана" с сопутствующим отстрелом вражеских юнитов. Невелика хитрость, не правда ли? Но даже если нам суждено действовать в одиночку, какие-либо, пусть даже самые малюсенькие отголоски драйва так и не появляются. Дело в том, что подавляющее большинство противников неподвижны, и от нас требуется лишь вовремя заметить силуэт вражеского танка, дабы иметь возможность безнаказанно разнести его в щепки (у ботов проблемы со стрельбой на дальние расстояния). Ну, а если фашист притаился за поворотом и умудрился-таки укоротить лайфбар игроку, то и это не проблема, поскольку подавляющее большинство "Пантер" и "Тигров" оставляют после себя спасительные аптечки.

И вот так вот промыкавшись десять нудных миссий, через пару часов игры мы оказываемся у финальной черты, где нам в качестве награды предоставляется возможность прослушать помпезную речь о подвигах 4-й бронетанковой дивизии армии США на полях Второй мировой. Если кратко, то главная заслуга этой части заключается в том, что она первая среди всех американских подразделений освободила концентрационный лагерь. Что ж, теперь вы с легким сердцем можете не играть в World War II Tank Commander, потому что знаете все тайны этой посредственной аркады. Хотя, нет, не все, есть там один забавный момент: немецкие автоматчики каким-то образом умудряются наносить повреждения танку (заметьте, без всяких гранат).

Танкам до 16 на эту картинку смотреть запрещается

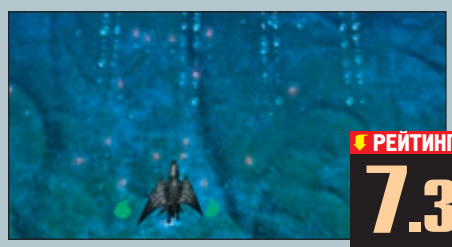
SILVER WINGS

Илья ПОЛЯКОВ

Жанр Ожившая классика **Издатель** Bampusht! **Разработчик** Bampusht!
Рекомендуется Pentium 4, 256 Мб RAM, видеокарта 3D **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.bampusht.ro

На рассказ о Silver Wings впору тратить меньше времени, чем на расчет ее рейтинга. Это ни в коем случае не упрек, просто верная традициям жанра SW следует этим самым традициям с фанатизмом Великого инквизитора. А традиция там по сути одна - лететь вперед, раскатывая в тоненькую скатерочку все злонамеренное и гадкое, изредка наталкиваясь лбом на мясистых боссов. Ко всему этому следует добавить крайне симпатишную графику, на удивление красивые 3D-ролики, видеовставки, наполненные жалостливыми актерскими потугами трех человек (должно быть, костяк девелоперского коллектива), а также обилие бонусов и оружия. Сюжет подается в увлекательной манере "текстом-прямо-на-полебоя" или же упоминаемыми выше междумиссионными видеовставками. Игропроцесс гарцует бодро, положительных ощущений хватает на десяток зимних вечеров.

Не Xenon'ом единым, как говорится.



РЕЙТИНГ **7.3**

Махмуд

Ужас нашего городка

Первый Закон строггов

Замахиваясь на святое, следует быть очень осторожным, ведь можно... Нет, не пойдет, лучше вот так: замахиваясь на святое, не следует прощать даже мелочей, за любую ошибку бить, как сидорову... Нет, тоже не пойдет. Думаю, лучше будет начать с чего-нибудь нейтрального.

Жанр FPS **Издатель** Activision **Разработчик** id Software, Raven Software **Количество дисков** 1 DVD
Рекомендуется Pentium 4 3 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 256 Мб **Сайт** www.quake4game.com

Добрый день

Здравствуйте. Хороший сегодня вечерок, правда? Птички поют, розочки цветут, травка, опять же, зеленеет. *А вы в курсе, кадет, что в это самое время на родной планете строггов нашим морпехам не до бабочек-цветочков?!* Они, знаете ли, мир наш защищают. Да, да, кровушку проливают.

Кто сказал "Мы их всех уже порубили?" Нет, мой юный друг, старый добрый Макрон, которого один лопух-новобранец по случайности завалил несколько лет назад, теперь ожил в новом обличье. И, что самое странное, мы даже знаем адрес его прописки. Подождите, не отправляйте в Балашиху наряд ОМОНа, его фазенда чуть-чуть подальше. Потому-то и летят туда бывалые волчары, среди которых назначенный на сегодня дежурным супергероем Мэтью Кейн, коему и предначертано завершить эту войну. С победой, разумеется, морпехи по-другому не могут.

Ну, так вот... Летели они, летели, а тут - бац! И оказалось, что совсем они не супергерои и даже не их подмастерья. Посадку корабля скорее можно назвать падением, а все выжившие, коих немного, должны попытаться как-то выбраться с этой планеты. И было бы неплохо, если по пути удастся завалить главного строгиного папу. Вольно, разойдись. Героям остаться.

Милейшее личико, только вот почему-то не любит стоматологов

Мы строили-строили

Номер в названии игры как бы обязывает сравнивать эту игру с ее предшественницей. Только вот вопрос - с какой именно? С Q3? Не вариант. Бегают по арене ужасные игроки и валят друг друга совершенно экзотическими способами. Найдите сорок девять отличий у розового солдатика, скачущего по противоположному концу поля, и злобного строгга, который так и норовит подцеть тебя белыми клыками или что у него там вместо них.

Остается Q2. Ха. Ха. Ха. Нет, я понимаю, BFG и все такое, но надо же совесть иметь. Попробуйте сравнить теплое с мягким и сообщите о результатах. Поэтому примем волевое решение - никаких параллелей проводить не будем. Пусть те, у кого зудит в сравнилке, сам это сделает.

Игра ужасна. Именно так. Ни в какой другой игре на протяжении всего действа одним из первых вопросов не будет "Кейн?! Ты еще жив, оказывается?", здесь же этот вопрос в разных вариациях задают все, кому не лень, разве что не строгги. Единственный плюс во всем этом ужасе - Мэтью очень редко остается один, с ним постоянно кто-то есть, поэтому обычно строгги сначала убивают их, а потом уже напрыгивают на него.

Quake 4 представляет собой одну длиннейшую миссию, которую, с некоторым допуском, можно условно разделить на несколько частей. Она

- Нам позарез надо протащить эту контрабанду. Мэт, ты не знаешь какую-нибудь тропку в этих горах?

исключительно прямолинейна. Сказано "прыгать", ты прыгаешь, видишь красный огонек на двери - лучше туда не суйся, все равно не войдешь. Игра сама ведет тебя от комнаты к комнате, попутно скармливая своих лучших бойцов и подкидывая подкрепление. Представьте себе, как вы идете по длиннющему прямому коридору, постреливая из рейлгана в выскакивающих из темных углов монстров и лениво купаясь в кровавом душе. Все это было бы и тут, если бы не пара моментов, которые превращают это нудное занятие в довольно-таки привлекательную штуку.

Если убрать из поля зрения пустую болтовню в эфире, которая все-таки имеет какое-то практическое значение, то игроку остается целая куча напарников, возникающих как из-под земли в самых подходящих местах. Скриптовые сцены перебивают самые нудные длинные переходы в тот самый момент, когда ты уже готов заскучать. Приятно, когда кроме тебя есть еще пара оболтусов, которые могут тебя развлечь. Остановись, послушай, может, они и скажут что-нибудь смешное или дельное, тем более, что пока они не выскажутся, тебя все равно никуда не пустят. А может, удастся увидеть, как их мозги ровным слоем ложатся на ближайшие стены и пол.

Есть у игры еще одно свойство, которое можно сравнить с действием полупроводника. В одну сторону пускает, а обратно - фигушки. Вернуться назад можно только в крайне редких случаях, когда дозволено сюжетом. Но это все уже настолько глубоко укоренилось, что спорить с этим бесполезно. Настоящие солдаты всегда идут только вперед! Тормоза придумали трусы!

Правила хорошего тона

Правило номер один. Если в современной игре есть танк, то на нем можно будет поездить. Без этого правила нынешние FPS теряют смысл и превращаются в банальную мясорубку. Отрадно, что эту тенденцию разработчики уловили (Ха! Попробовали бы они этого не сделать) и ввели в обиход механизированные средства для убийства - танки и роботов. Управлять этим железным хламом легко, тяжелее только смириться с тем, что снаряды в пушку подаются заметно медленнее, чем патроны из магазина в автомате Калашникова. Но эффект превосходит все ожидания.

Правило номер два. Чем ужаснее антураж, тем круче. Под эпитетом "ужасный" подразумевается не убогость в дизайне, что не редкость нын-

- Ты уверен, что он адекватен?
- Нет, конечно. После всего, что мы с ним вчера выпили...

че, а разные страсти-мордасти, возникающие по ходу действия. Сказать, что в Q4 с этим порядок - значит не сказать ничего. Порой возникает сильное чувство, что у разработчиков непорядок с фантазией, причем в самых отвратительных ее проявлениях.

Я никогда не сетовал на кровь и мясо в шутерах, считая это вполне приемлемым антуражем для игр подобного жанра. Но здесь ребята явно перестарались. Понятно, что строгги - злобные существа и что они используют людские тела в своих целях, но ежеминутно показывать, как они это делают, да еще и со всеми деталями - это уже, извините, перебор. Лужи крови, кучи черепов и кишок на полу - это не самое страшное. Как вам распятый на столе человек, живот которого вскрыт, а кожа с мышцами оттянута зажимами в разные стороны? Или, к примеру, показанный в деталях процесс переделки человека в строгга с такими мелочами, как отрезание ног, введение каких-то там инъекций иглой метровой длины и соответствующей толщины и так далее. Я уже не говорю об обезглавленных телах с отрезанными ногами и

Видимо, этот скриншот видел Герберт Уэллс перед тем, как написать "Войну миров"

- Что вас беспокоит? Предлагаю новейший курс лечения, платить не надо

руками, развешанных по стенам. В общем, я полностью согласен с ESRB, которые присвоили этой игре рейтинг "Mature", то бишь только для взрослых. На некоторые кадры без омерзения смотреть просто нельзя. Хотя кому-то, наверное, нравится.

Правило номер три. В любой уважающей себя игре есть как минимум один босс. Тут их целых четыре, вернее, три с половиной, потому как одного из них придется бить дважды. В процессе боя папа рожает более мелких агрессоров, которые спят и видят вас на операционном столе. Надо же, такая вроде мелочь, а как жизнь усложняет.

Кремень и огниво

Было бы странно, если бы разработчики сделали что-то совсем уж новое в области инструментария киллера, поскольку набор стволов определен раз и навсегда ими же, и меняются лишь детали. В нашей коллекции девять разных пушек плюс на закуску супер-пупер-убью-всех-оружие, которое, как ему и положено, является однозарядным и крайне медленно перезаряжается.

Единственное новшество, которое они захотели добавить, - это апгрейды. Скажем, бонус для гипербластера, снаряды которого начинают отскакивать от стен, или возможность управления запущенными ракетами. Единственное, что не поддавалось апгрейду - это тело персонажа, но разработчики решили этот вопрос очень остроумно. Они просто взяли и сделали из Кейна строгга. Он попал в плен, его почикали и снабдили тело разными железками и чипами, в результате чего он стал на двадцать пять процентов здоровее. Единственное, в чем монстры не преуспели, так это в том, что не смогли воткнуть в голову бедняги последний чип, который обеспечил бы им его полное подчинение, в процесс вмешались солдаты и спасли друга. Тупые земные ученые не смогли подлечить парня, в результате чего весь имплантированный хлам так и остался в его теле. Зато Кейн вдруг стал понимать надписи на стенах и мониторах строггов. Мелочь, а приятно. Других сверхъестественных возможностей он не получил, хотя тут напрашиваются разные варианты, которые разработчики, видимо, решили оставить без рассмотрения. А жаль.

Не подумайте ничего плохого, это сердце, взращенное на анаболиках

Боеприпасы к оружию лежат в самых разных местах, как и положено. Там патроны, здесь ракеты, а перед особо большим боем неведомый доброжелатель аккуратно сваливает все добро в огромную кучу, предоставляя игроку возможность набрать патронов под завязку и подлечиться. Еще одна остроумная идея, за которой, в общем-то, не надо было далеко ходить, - это ввод в игру медиков и технарей. Первые лечат, вторые восстанавливают броню. Правда, вот незадача, обычно эти персонажи гибнут первыми. Да-да, в отличие от других игр, местные добровольные помощники смертны. Печально, но правильно, мы - за реализм.

Ужас на крыльях ночи

В Doom играли? Нет? Тут все, как в том анекдоте: "Закат видел? Вот точно такой же, только зеленый" Сравнивать Q4 с Doom - неблагодарное занятие, вроде как одно и то же, а вроде и нет. Там монстры и тут монстры, там мясо и тут тоже, кхе... мясо... Местные киберзвери дадут фору любому проявлению ваших самых худших ночных кошмаров. Страшненькие, орут противно и все время норовят подкрасться с тыла. Стреляют по-разному, частенько даже попадая в нужные им органы. Одни уворачиваются, вторым это даже и не всегда нужно, настолько они... э-э-э... монструозны. Правда, искусством резко менять местоположение

Бедняге уже не помочь, зато его убивец сейчас на всех парах помчится ко мне

владеет большинство из них, поэтому зачастую помогают только разные быстролетящие пульки-снаряды.

Их рожи - страшнее не придумаешь. Кто говорил, что киберы - это те же люди? И ничего они не люди, а совсем даже наоборот. Не стоит пугать скриншотами младенцев, они этого не оценят. Младенцы, разумеется, строгги-то привыкли уже.

Конечно, чтобы сотворить таких жутких уродов, надо приложить максимум усилий, что и сделали разработчики. Они не пожалели художников, которые хоть до сих пор и просыпаются с криками по ночам, но обеспечили должное качество текстур, которое вкупе с переполигонированными моделями создает потрясающий эффект.

Люди? А люди тоже ничего. Двигают губами в такт, реалистично шевелятся и периодически всем своим видом сигнализируют в эфир "Ой, мамочка!". Только вот одно плохо - в игре, в которой много людей, очень мало разнообразия лиц. Такое впечатление, что тут один негр, один латинос, один русский сержант (которого местный генерал почему-то зовет по имени-отчеству) и пара банальных американцев. Исключение - наш капитан, которого потом замочат коварные строгги. Он уникален, и у него на лице есть шрам. Ура, нашли отличие!

Место, где обитают злобные монстры, - отдельная песня. Да, строгги были (или еще есть?) высокотехнологичными тварями, и посему антураж локаций, где нам придется сражаться, выглядит как их настоящий дом. Игра света и тени, потрясающий дизайн помещений, красивые текстуры и ужасающе мрачные залы - вот удел инопланетных чудиков. А особенно, когда в дело вмешивается динамика.

- А-а-а, Кейн... Ты еще жив?
- Н-н-ненавижу!..

Мигает, а затем гаснет свет, в темноте срабатывают телепорты, и чудища с горящими глазами начинают штурм. При этом где-то за стеной слышны стоны и вопли, а искрящий провод на дальней стене работает эдаким стробоскопом. Поздравляю, господа. Конечно, Doom вы не переплюнули по части хоррора, но идете за ним по пятам. Иногда бывает страшновато. Особенно ночью, когда играешь в наушниках, а сзади кто-то подходит и стучит по ним ногтем. Если все это совпало в одном моменте, мировой рекорд по прыжкам в высоту из положения сидя у вас в кармане.

Одно дело, когда вы один раз слышите вопль прыгающего на вас монстра, и совсем другое - когда разные жуткие звуки доносятся до вас на протяжении всей игры. Они нагнетают поистине страшную атмосферу, развеять которую может только длительный и непрерывный нажим на спусковой крючок. Еще одно "спасибо", братья-разработчики, вы меня напугали.

С-с-страшно...

Вынудили-таки мы их, игра вышла. Красивая, жуткая, тормозная - все, как у людей. Если вы соберетесь поиграть в Quake 4, запаситесь хорошим компьютером и свеженькой видеокартой, там есть режим "супер-графики", при включении которого игра пишет аршинными буквами через весь экран: "А ну, быра поставил пятьсот двенадцать мегабайт видеопамяти, а то засужу!" И игроку приходится бежать в магазин для преждевременной утилизации большого числа условных единиц. А что делать? Красота, она ведь жертв требует. Тем более, красота-легенда.

Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	10	x 0.20
Звук и музыка	10	x 0.10
Дизайн	10	x 0.20
Ценность для жанра	8	x 0.10

ИТОГО 9.0

Местные пауки страдают газами, причем страдания их неимоверны

Еще пару штрихов, и сейф наш. Потом залегаем на дно

Станислав "Lbz" ЛОМАКИН

QUAKE 4:
ЕЩЕ НА ШЕСТЬ ЛЕТ ВПЕРЕД

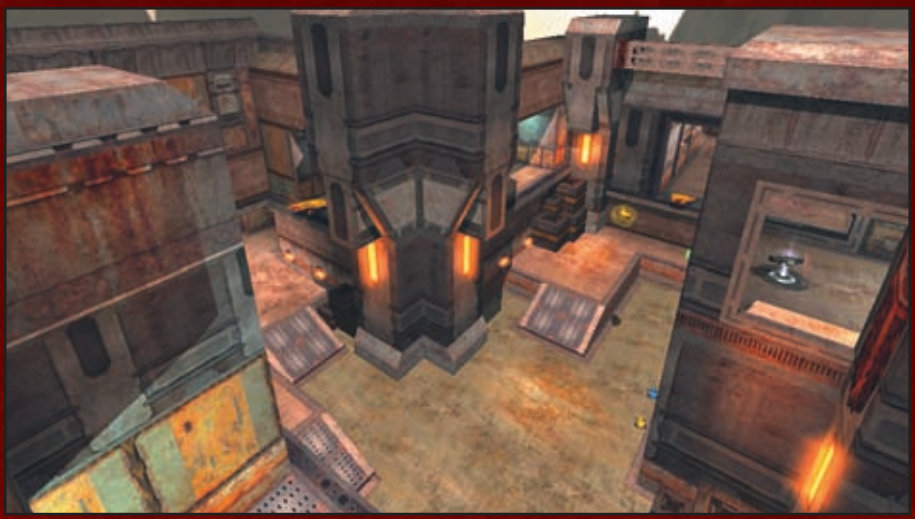
Графическую составляющую в любой мультиплеерной игре следует либо упоминать под финал, либо не упоминать вообще, ибо профессиональные игроки еще со времен Quake 3 предпочитают геймплей графике. За свою жизнь Джон Кармак по количеству "железных" революций перегнал всех и вся. В качестве примера можно вспомнить ныне покойные изделия под маркой 3Dfx, которые обязаны JC практически всем: релиз каждой части Quake сопровождался резким освобождением магазинов от разнообразных 3D-акселераторов.

Quake 4 не оказался исключением. Чтобы иметь стабильные 60 fps, необходима довольно мощная машина. Но даже на сильном железе не обойдется без казусов: на условно открытых пространствах, которыми разработчики гордятся с незапамятных времен, количество кадров в секунду "непонятно почему" преступно катится вниз.

Кровь на стенах

Имея представление о том, что мультиплеер в Quake 4 станет вещью всенародной, в Raven отказались от глупостей и даже сделали какие-то шаги навстречу геймерам, привыкшим играть с максимумом комфорта. Первое, что бросается в глаза, когда начинаешь рассматривать игру как объект для сетевых побоищ, это количество карт.

Дефматчевых площадок десять: восемь из них вполне пригодны для серьезных матчей, да и два космических уровня (ремейки pro-q3tourney6 и q3dm17) тоже не будут обделены вниманием игроков. Еще четыре карты предназначены для Capture The Flag.



Fragging Yard во всей красе

Старичка The Edge апгрейднули

Планировка уровней на деле оказалась не такой сложной, как могло показаться по ранним скриншотам игры. Пары тренировочных матчей на любой из карт будет достаточно, чтобы запомнить респавны основных девайсов и маршруты перемещения. В архитектуре уровней удачно сочетаются как узкие коридоры, так и открытые пространства. Не менее грамотно разложены предметы. Ради жадных до баланса игроков разработчики посягнули на, казалось бы, идеальную в плане геймплея карту The Edge (q2dm1). Здесь они демонтировали бассейн с рейлганом, саму рельсу перенесли на возвышенность, немного переделали комнату с Megahealth и дали карте новое название: Over The Edge - мол, "сверх того"! Скорее всего, ветераны эти нововведения оценят не сразу, но молодежь, для которой этот q2dm1 будет первым в жизни, воспримет изменения как должное.

Какие карты будут в фаворе у прогеймеров? На данный момент можно предположить, что Fragging Yard 1x1 и Over the Edge войдут во все маплисты.

Вверх по лестнице

С физикой все оказалось предельно просто. Никаких результатов колоссальной работы над физической моделью не видно. Создается впечатление, что все "изменения" делались для галочки в графе "новая физика". Фактически перед нами третий Quake с его стрейф-джампами и идентичной отдачей от ракет, гранат и плазмы.

Первый и последний трикс, который вам предстоит выучить в Quake 4, - это ramp jump, прыжок на наклонную поверхность. Картостроители создали все условия для продвижения новинки в массы: наклонных поверхностей, как и мест, куда можно добраться с помощью нового трикса, хватает. Ускорение, получаемое от этого прыжка, очень живо контрастирует с общей более низкой скоростью игры, из-за чего первые полчаса тестирования фичи ваш покорный бился головой об потолок.

Двойной прыжок, он же double jump, при помощи которого исполнялась большая часть триксов в Quake 2, в новой игре отсутствует вопреки всякой логике. Для того чтобы запрыгнуть на пирамиду из трех небольших боксов, вам понадобится три отдельных прыжка, даже если ящики вам по колено. Подобная модель больше напоминает не игру из серии Quake, а тактический шутер а-ля Counter-Strike. А если вы попытаетесь с наскока одолеть лестницу, то, скорее всего, уже на втором прыжке

ОПТИМИЗАЦИЯ

Демозаписи в Doom 3 имели размер около 2 гигабайт, из-за чего первое время организаторы турниров предпочитали записывать матчи на видео. Несмотря на то, что Quake 4 использует тот же движок, демки в нем весят, как и в Quake 3, всего пару мегабайтов. На нашем диске вы сможете найти несколько интересных записей игр прогеймеров. Запустить демо можно из консоли, набрав playNetdemo <имя демки>. Записать свое демо вы можете при помощи команды recordNetdemo <имя демки>. Прекращается запись командой stopNetDemo.

image_downSizeLimit 16

image_downSizeLimit 256

упретесь в ступеньку и потеряете скорость. Нечто подобное есть в QuakeWorld, только вот скорости там в разы быстрее.

Оптимизация графики в Quake 4

Даже несмотря на ограничение в 60 fps, добиться этого лимита очень проблематично из-за жестких системных требований. Тем не менее, игру удалось заставить сносно работать даже на GeForce 2 с 32 мегабайтами памяти. Как? Очень просто:

com_drawfps "1" - включает счетчик fps;
s_useOpenAL "0" - отключает многоканальный звук 5.1;
R_shadows "0" - минус тени;
R_skipbumb "0" - отключает бампмаппинг;
R_skipNewAmbient "0" - отключает разные эффекты, прирост скорости зависит от сложности сцены;
r_useIndexBuffers "0";
r_multiSamples "0" - анизотропная фильтрация, отключить обязательно;
image_downSize "1" и **image_downSizeBump "1"** - эти две команды отвечают за размер и качество текстур. Если у вас на карте меньше 256 метров памяти, и вы включили эти переменные, то поправьте следующие строки в соответствии с количеством памяти на вашей карте: **image_downSizeBumpLimit "256" (64 Мб)**, **image_downSizeBumpLimit "512" (128 Мб)** **image_downSizeBumpLimit "1024" (256 Мб)**;
image_downSizeLimit - тот самый r_picmip. Чем меньше значения, тем более смазаны текстуры. Значения кратны двум - 32, 64, 128 и т.д.;
image_ignoreHighQuality "1";
image_downSizeSpecular "1" - размеры бликов;

image_filter - то же самое, что и **r_texturemode** в Q3. Худшее значение - **"gl_nearest"**;
g_showPlayerShadow "0" - отключает тени;
r_useOptimizedShadows "1" - выключает динамику теней;
r_useTurboShadow "1" - ускоренная прорисовка теней, только для карт нового поколения;
r_skipFogLights "1";
r_skipDynamicTextures "1";
r_skipTranslucent "1" - отключает все прозрачное;
ui_showGun "0" - отключает модель оружия;
com_fixedtic - отключает ограничения fps, в том смысле, что отключается синхронизация физики и скорости игры. "0" - ограничения есть, "1" - ограничений нет, нет синхронизации;
g_bloodEffects "0" - отключает кровь;
g_decals "0" - нет следам от выстрелов на стенах;
g_showBrass "0" - нет гильз из автомата;
g_muzzleFlash "0" - вырубает вспышки от выстрелов

Стартовая позиция

Любой шутер со времен QuakeWorld нуждается в основательной доработке мультиплеерной части. Несмотря на то, что в Quake 4 есть зачатки соревновательного мода, уже сейчас видно, что еще многое в нем предстоит исправить. К примеру, отсутствуют brightskins (яркие "шкурки" игроков), в то же время дефолтные модельки все как одна выкрашены под цвет карт, из-за чего их очень плохо видно.

Создатели OSP и CPMA, наиболее популярных модов для Quake 3, пока что не склонны говорить о чем-то конкретном, хотя как раз от них-то и ждут активных действий. "Фактически, игра обладает огромным потенциалом", - говорит один из ведущих разработчиков CPMA, Arqon, - "Однако на данный момент этот потенциал не значит ровным счетом ничего, потому что мультиплеерная часть игры оставляет желать лучшего. Сетевой код - **censored**; неполадки с bob/roll и displayrefresh... - это может убить игру". Также Аркон заявил, что до выхода Software Development Kit (SDK) речи об OSP для Quake 4 быть не может.

Но это частное мнение, которое по большому счету брать в расчет не имеет смысла. Нравится ли игра вам, будут ли от нее в восторге профессиональные игроки и те, кто только собираются ими стать, - эти факторы мало повлияют на судьбу Quake 4 в следующем году. Все потому, что уже подписан контракт с Cyberathlete Professional League, и это означает как минимум дюжину турниров с внушительным призовым фондом по всему миру. Российская проба пера скорее всего состоится в конце ноября на ASUS Autumn Cup. Ну а сам Quake 4, к счастью, стоит того, чтобы играть в него не потому, что больше нечего делать, а потому, что это действительно хорошая игра.

Дуэльный режим в Quake 4 позволяет проводить небольшие турниры на восемь человек со встроенной сеткой

ОРУЖИЕ В QUAKE 4

Махмуд
Станислав "Lbz" ЛОМАКИН

Подборка оружия и его боевые характеристики совершенствовались на протяжении почти десяти лет вместе с выходом каждой новой части великой игровой серии. К третьему эпизоду баланс, по мнению многих профессиональных игроков, оказался близким к идеалу: казалось, там не было ни одного ненужного ствола. Однако в Quake 4 Raven рискнули этот идеал перепотрошить, набрав в арсенал лучшие из зарекомендовавших себя орудий мультиплеерного убийства.

Gauntlet

Урон: 50 hp
Скорострельность: варьируется
Апгрейд в сингле: вместо перчатки выдается бластер

"Варежка" перекочевала в Quake 4 из предыдущей части игры практически без изменений и все так же позволяет разделать на куски зазевавшихся игроков.

Machine Gun

Урон: 7 hp, 10 hp с зумом
Скорострельность: 7 выс/сек
Апгрейд в сингле: рожок на 80 патронов

Автомат, как и перчатка, доступен игроку сразу после респавна. Это оружие таит в себе один из первых сюрпризов нового арсенала. Несмотря на такой же, как в Quake 3, наносимый урон, скорострельность этого ствола повышена, и появившийся игрок может легко убить соперника, если тот попытается совершить прогон, даром что изначально даются все те же 120 единиц здоровья. Кроме того, для автомата и рейлгана введена такая вещь, как зум. Выражается это не в банальной смене cg_fov, а в том, что автомат с зумом стреляет в полуавтоматическом режиме, но при этом отнимает у врага по 10 hp за попадание.

Shotgun

Урон: 11 дробинок, 10 hp каждая
Скорострельность: 1 выс/сек
Апгрейд в сингле: рожок на 10 патронов

Одна из самых полезных в тимплее пушек со времен первого Quake остается таковой и в четвертой части: в сочетании с Quad Damage это оружие наносит колоссальный урон не только вблизи, но и на дальних расстояниях. Шотган не столь популярен, как рейлган или ракетница, но потому и более доступен.

КОРОЛЬ КВЕЙКА

Уже сейчас можно предположить, что рейлган станет одной из основных пушек, как в дуэлях, так и в тимплее. Отсутствие характерного гула и большое количество открытых пространств на картах делают рельсу универсальным оружием. По первым дуэлям на Fragging Yard стало ясно, что доминирует там именно рейлган, а такие вещи, как шафт или рокет остаются на втором плане. Единственный девайс на этой арене, желтая броня, подвешен в воздухе в центре карты, так что контроль над ним лучше всего поддерживать именно рельсой.

Grenade Launcher

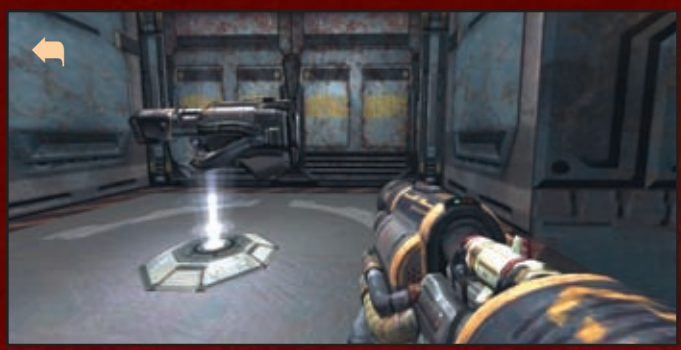
Урон: 100 hp
Скорострельность: 4 гранаты за 5 секунд (детонация через 2,5 секунды)
Апгрейд в сингле: нет

Гранатомет не претерпел никаких изменений со времен Quake 2 - это по-прежнему лучшее оборонительное оружие. Милое дело закидывать гранаты за углы, попадая в неразумные головы преследователей. Гранаты можно успешно швырять в телепорт во избежание засад по ту сторону портала, а также на джамп-пады, придавая снарядам дополнительное ускорение.

Rocket Launcher

Урон: 100 hp/splash damage
Скорострельность: 4 ракеты за 5 секунд
Апгрейд в сингле: самонаведение по точке прицеливания, серии по 3 ракеты

Несмотря на появление рейлгана во втором Quake, ракетница не сдает позиций и в четвертой части, являясь одним из самых популярных видов оружия для "работы" на любых расстояниях. При хорошем чувстве упреждения даже дальние дистанции для нее не проблема. В Q4 немного увеличилась взрывная волна от ракет и скорость их полета. Как и гранаты, ракеты вполне сносно пролетают сквозь телепорты.



Lightning Gun

Урон: 8 hp/заряд

Скорострельность: 20 выс/сек

Апгрейд в сингле: эффект chain-lightning

На первый взгляд, шафт не претерпел никаких изменений, но необходимо отметить, что в интернете шафтить стало немного сложнее за счет отсутствия переменной, отвечающий за привязанность луча к прицелу (cl_truelighting в Quake 3). Важной особенностью стало новое звуковое оформление для этого ствола, точнее, его отсутствие. Как известно, в третьей части серии шафт издавал характерное жужжание, давая противнику понять, что вы находитесь неподалеку.

Nailgun

Урон: 30 hp/гвоздь

Скорострельность: 25 гвоздей за 4 секунды

Апгрейд в сингле: захват цели, самонаведение гвоздей

Гвоздомет из первого Quake наносит урон в два раза больший, чем гипербластер, что компенсируется меньшей скорострельностью. Оружие также имеет небольшой сплэш, что позволяет лазать по стенкам. Небольшой нюанс: гвоздомету требуется около 0,5 секунды для раскрутки перед стрельбой.

Dark Matter Gun

Урон: 200 hp/splash damage

Скорострельность: 1 выстрел за 2 секунды

Апгрейд в сингле: нет

На смену BFG в Q4 пришел DMG, хотя разница оказалась невелика - суперпушка неспешно стреляет сгустками медленно летящими и смертельно опасными шарами, правда, теперь они в полете не выпускают "лучи смерти", а просто повреждают оказавшихся поблизости противников.

Hyperblaster

Урон: 14 hp/заряд/splash damage

Скорострельность: 25 зарядов за 2 секунды

Апгрейд в сингле: заряды начинают рикошетить от поверхностей

Перед нами знакомый многим гипербластер из Quake 2, дающий небольшой сплэш, с помощью которого можно карабкаться по стенкам. Если же сравнивать гипербластер с плазмаганом, то у первого выше скорострельность, но меньше мощность.

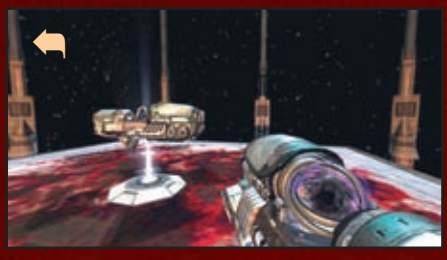
Railgun

Урон: 100 hp

Скорострельность: 2 выстрела за 3 секунды

Апгрейд в сингле: выстрел пробивает до трех противников

Как и в случае с шафтом, данное оружие теперь тоже беззвучно, что позволяет ходить с ним постоянно, не выдавая себя. Добавился и упомянутый выше зум, аналогичный Machine Gun. В остальном же рельса не претерпела никаких изменений со времен Quake 2.



К О М П А Н И Я
ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ
П Р Е Д Л А Г А Е Т

ТЕЛЕФОННЫЕ КАРТЫ
"ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ"

- большой выбор номиналов
- первые 7 сек. - БЕСПЛАТНО
- удобная и надежная связь
- бесплатная доставка
- посекундная тарификация

ВЫГОДНЫЕ ТАРИФЫ:
карта "ЭЛВИС ТЕЛЕКОМ - 10" обеспечивает:

- более 100 минут разговора с различными регионами России
- или 130 минут разговора с Израилем
- или 150 минут разговора с Европой, Америкой, Канадой, Австралией
- или более 300 минут разговора с Москвой или Санкт-Петербургом

"ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - Санкт Петербург
Россия, 196105, Санкт-Петербург,
ул. Кузнецовская, д. 52,
корп. 8, литера "Ж"
тел./факс: +7 (812) 970-1834
+7 (812) 326-1286
www.telekom.ru
e-mail: spb@telekom.ru

ЗАО "ЭЛВИС-ТЕЛЕКОМ" - МОСКВА
Россия, 125319, Москва,
4-я ул. 8 Марта, 3
тел.: +7 (095) 777-2459
+7 (095) 777-2477
факс: +7 (095) 152-4641
www.telekom.ru
e-mail: sale@telekom.ru

Просто купить, легко звонить!

С января 2004 года работают
справочно-информационные услуги
(справочная двух столиц, анекдоты, гороскопы)

Махмуд

QUAKE 4 ITEMS:
АМУЛЕТ НА СЧАСТЬЕ

Броня и здоровье

Каждый раз при встрече с противником ты теряешь здоровье, иногда душевное, но чаще все же то, которое количественно выражено в левом нижнем углу экрана. Поэтому надо "есть" броню, как только видишь ее на своем жизненном пути. С ней наносимые здоровью и защите повреждения будут перераспределяться в соотношении два к одному: там, где должен был потерять тридцать единиц здоровья, теряешь десять единиц здоровья и двадцать брони.

Armor Shard
В мультиплеере каждая такая штука добавляет пять единиц брони даже в том случае, если ее у вас уже сто процентов. Но нужно сто раз подумать прежде, чем брать их: каждый подбор "шарда" сопровождается громким звуком. Оппонент его обязательно услышит и нарисует у себя в блокноте крестик вашего местопребывания на карте уровня.

Yellow Armor

Классика жанра: добавляет пятьдесят единиц брони, но не выше максимума в 100 единиц.

Red Armor
Дает сто единиц защиты даже в том случае, если у вас уже полный комплект. Максимум может достигать двухсот единиц, но с каждой секундой показатель начнет уменьшаться на один пункт, пока не дойдет до стандартной сотни. Если не знаешь, где на карте и с какой периодичностью спавнится красный армор, поставь себе двойку и вызови родителей в школу.

Health Shard
Так же, как и Armor shard, добавляет пять пунктов к здоровью даже в том случае, если у вас его все сто двадцать единиц.

Small Health Pack
Стандартная аптечка, добавляет двадцать пять пунктов к здоровью игрока.

Large Health Pack
Подобные паки встречаются тоже довольно часто и добавляют пятьдесят пунктов здоровья

Mega Health

По аналогии с Red Armor этот предмет добавляет сто пунктов здоровья, сколько бы у вас его до этого ни было. При самом удачном раскладе получится "выздороветь" до двухсот пунктов. Правда, постепенно эта величина падает до ста.

Power-Ups

Пауэрапы действуют ограниченное время, но пока они работают, "слопавший" их игрок получает ощутимое преимущество в бою с себе подобными.

Quad Damage
Если и есть что-то, связанное с Quake больше других, так это Quad Damage. Получивший такой предмет игрок наносит в три раза больше повреждений за выстрел.

Haste

Подобравший эту штуку игрок получает неимоверный заряд бодрости и двойной прирост в скорости.

Regeneration

Этот предмет на определенный срок включает регенерацию организма, и ваше здоровье медленно, но верно начинает восполняться.

Invisibility
Откровенно читерский бонус, который дает неоспоримое преимущество в мультиплеере: почти полную

невидимость. От вас остаются только звуки шагов и, что самое важное, - противник может видеть, откуда летят ракеты.

Arena CTF Power-Ups

Фирменные кваковские руны в CTF-режиме Quake 4 никуда не делись. Как и раньше, действуют они постоянно до тех пор, пока не погибнет несущий их игрок. Лишь после этого они снова появляются на карте. Эффект всех обычных power-up'ов добавляется к рунам.

Scout

Полезная штучка, с помощью которой вы можете быстрее бегать и стрелять. Единственное ограничение состоит в том, что эта вещь сводит на нет ваши попытки использовать дополнительную броню.

Guard

При подборе дает игроку двести единиц брони с максимумом в двести. Отличие состоит в том, что, во-первых, броня не уменьшается до сотни, а во-вторых, дает игроку постоянный прирост в пятнадцать единиц здоровья в секунду в случае, если здоровье ниже ста, и пять единиц в секунду, если выше ста.

Doubler

Сила атаки увеличивается вдвое.

Ammo-Regen

Боеприпасы для носимого игроком оружия начинают регенерировать до максимального значения боезапаса. Регенерация идет для всех "стволов" сразу, т.е. не только для того, который игрок использует в данный момент времени. Кроме того, руна немного увеличивает скорость стрельбы.

QUAKE 4 AWARDS:
ЗАСЛУЖИЛ? ПОЛУЧИ!

Сходство мультиплеера Quake 4 с предыдущей частью оказалось бы неполным, если бы из игры вдруг исчезли "медальки", получаемые игроками за удачно проведенные атаки. Но вы можете расслабиться - никуда поощрительная символика не делась, даже наоборот, имеющийся список чуть разросся, предлагая пару любопытных новинок.

Humiliation

Одному весело, другому обидно: медалька выдается за фраг, сделанный на зазевавшемся игроке бензопилой-перчаткой Gauntlet.

Excellent

Умудрился набрать два фрага за промежуток менее двух секунд? Получи медаль и радуйся! А если сможешь продолжить серию, то количество наградных знаков аналогичного достоинства будет расти.

Rampage

Да вы, батенька, маньяк: три убийства за две секунды! Выдающимся героям фрагостроения - выдающиеся медали за выдающиеся заслуги.

Impressive

Снайперам посвящается. Дважды подряд попал из рельсы по противнику - распишись и гордо вешай на грудь. Чем больше раз подряд попал, тем наградная планка длиннее.

Combo

Сначала попади по врагу ракетой, потом смачно добей из рельсы, и новинка сезона твоя, о великий combo-натор!

Для CTF-режима в Quake 4 награды тоже не забыли, хотя и выдают за вещи более чем очевидные:

Flag Capture

Ты старался, тельняшку на груди рвал, из кожи вон лез, но притащил-таки на базу вражеский флаг. И что же, подвиг предадут забвению? Не дождутся! Получи медаль и заслуженно гордись.

Assist

Знакомая ситуация: команды украли друг у друга флаги, и теперь рыщут в поисках вражеского флагоносца, чтобы вернуть свой флаг на базу и выиграть раунд. И вот ты этого вражину вычислил, завалил, родной флаг на базу вернул, а там уже наш флагоносец к нему подскочил, положенные пять фрагов получил. А как же ты? Не бойся, вот тебе медаль Assist за вклад в дело победы!

Defense

Защита - дело нужное и крайне полезное. Подстрелил врага, который флаг с базы спер, или вывел из строя редиску, пытавшегося уничтожить сокомандника-флагоносца - твои деяния не забудут, солдат! Вот тебе знак защитника отечества, можешь переходить в атаку.

QUAKE 4: МОНСТРЫ, МОНСТРИКИ И МОНСТРИХИ

КОГО В ИГРЕ НЕ ЖАЛКО

Андрей ЩУР Махмуд

Уродов в игре полно, как почти живых, так и просто механизмов. Перечисление их всех заняло бы слишком много времени и места, поэтому ограничимся теми, которые чаще всего будут вам досаждать. Их имена могут звучать довольно странно, потому что точной официальной информации, как монстров звать-величать, пока нет.

Strogg Marine

Степень угрозы: низкая

Самое слабое чудище, которое, впрочем, не надо недооценивать, особенно когда представители этого вида выходят на игрока стаей. Строгг слаб как в коленках, так и на удар. Бьет руками и, если стоит вдалеке, задействует бластер, наносящий слабые повреждения. Одной из самых противных черт этого монстра является способность резко отскакивать с линии выстрела.

Scientist

Степень угрозы: низкая

Этот ученый передвигается с помощью антигравитации, а как у него дела с пищеварительной цепочкой дальше желудка обстоят - вообще непонятно. Злясь на полноценных прямоходячих граждан вроде Кейна, монстр кидается в них отравляющими склянками, которые заодно действуют как слезоточивые, размывая изображение и затрудняя координацию движений.

Failed Transfer

Степень угрозы: низкая

Из названия можно предположить, что это неудавшийся продукт переработки человека в строгга, но если выглядит и пахнет монстр как зомби, то будем считать его таковым. Вооружен шотганом, хотя реакция ни к черту: прежде чем шандарахнуть в Кейна, сначала подумает с секунду-другую, давая возможность выстрелить первым. Наиболее эффективно выносятся тем же оружием.

В ближнем бою наносит слабые повреждения.

Strogg Flyer

Степень опасности: низкая

Большая летающая вошь, которая норовит куснуть Кейна, когда тот путешествует по Строггосу на танке. Нападает группами по три-четыре особи, что, впрочем, не делает эти атаки сколь-либо опасней. По огневой мощи Flyer почти безобиден: выпускаемые им ракеты летят медленно, давая уйму времени на то, чтобы увернуться, а встроенный пулемет

настолько слаб, что практически не пробивает защитный экран танка. Единственный раздражающий момент: на дальних дистанциях Flyer неплохо "ныряет" в сторону, уходя от танковых снарядов.

Roller

Степень опасности: низкая

Симбионт Strogg Flyer'а, за всю игру встречается только в паре мест. Металлический шар, который быстро катается вокруг танка Кейна, уходя из зоны видимости, после чего останавливается, выдвигает лапки и начинает палить из спаренного пулемета. Выносится походя с одного выстрела.

Slimy Transfer

Степень угрозы: ниже среднего

Тоже из рода "немертвых". В ближнем бою слабак, но обладает способностью изрыгать фонтаном зеленую жидкость, на деле оказывающуюся кислотой. Наступать в лужи, образовавшиеся в результате "залпа", и уж тем более попадать под такой "душ" крайне не рекомендуется - здоровье сносится ощутимо, да еще и с эффектом "настоящего продолженного" времени (другими словами повреждение длится несколько секунд).

Среди мертвяков попадаются экземпляры без ног, которые подло нападают снизу.

Sentry

Степень угрозы: ниже среднего

Эдакая плавающая на антигравах платформа с двумя пулеметами на борту. Повреждения наносит низкие, что отчасти компенсируется длинными очередями, подлым смехом и возможностью взлетать над ящиками, за которыми спрятался игрок. Монстр замечательно взрывается, если подпустить его поближе и садануть со всей дури из шотгана.

Grunt

Степень угрозы: средняя

Настоящий таран. Предпочитает подбегать и наносить увесистые повреждения в ближнем бою. Впрочем, если достать игрока хваталками возможности не находит, может воспользоваться небольшим шестиствольным пулеметом, закрепленным на левом плече. Если получает ощутимые повреждения, впрыскивает себе "озверин" из ампул на руках и рвется в последнюю атаку.

Strogg Tactical

Степень угрозы: средняя

Бойцы, максимально похожие на людей, из которых и сделаны с минимальным вмешательством. По большому счету те же подвергшиеся обработке мэтью кейны, только прошедшие финальный цикл "вправления мозгов". Вооружены шотганами, автоматами, иногда гипербластерами и рейлганами. По одиночке почти никогда не ходят, атакуют группами, пытаясь и после строггофикации утилизировать тактику спецназа.

Gunner

Степень угрозы: выше среднего

Очень стойкий монстр. Из вооружения носит с собой нейлган и гранатомет, применяя первое, если видит игрока, и второе, если нет. Внушительная огневая мощь - одновременно и сильная, и слабая сторона монстра: бьет он больно, зато не уворачивается (страдает завышенной самооценкой), и во время боя мерно топает вперед по направлению к Кейну.

Heavy Tank

Степень опасности: выше среднего

Не настолько страшен, как его менее тяжелый собрат, так как

встречать Heavy Tank'ов Кейн будет во время поездок на танке. Но и для бронированной машины главного героя этот монстрила представляет серьезную угрозу: за самонаводящимися ракетами в карман не лезет, стреляет ими из правой руки, периодически добавляя очереди из пулемета, встроенного в левую. Желательно держаться от монстра подальше, уходя от ракет резким стрейфом в сторону и в ответ накрывая противника артиллерийскими снарядами.

Berserker

Степень угрозы: выше среднего

На лицо ужасный, да и в душе не мать Тереза. На уровне сложности "Lieutenant" (Hard) брони у этих отморозков хватает, чтобы выдержать два попадания из гранатомета и все равно добежать до Кейна, смачно хрястнув булавой ему по грызлу. Особенно опасен финт с хуком правой рукой, когда еще не подбежавший вплотную монстр вдруг прыгает вперед и одним ударом сносит половину жизни.

Как будто этого мало, в арсенале монстра имеется удар электрошоком, поражающий всех не скрытых препятствиями морпехов-людей в округе. Рекомендуемое средство борьбы: нейлган или гипербластер.

Gladiator

Степень угрозы: выше среднего

Мощный монстр, вооруженный рейлганом и гипербластером. Рельса не так опасна: с меткостью у чудища проблемы, и если грамотно стрефиться, нелегкая пронесет. Опаснее то, что гладиатора промахи тоже не смущают: знай себе прет вперед, выходя на позицию, где от очереди из "гипера" будет не увернуться. Ситуация дополнительно усложняется наличием силового щита, отражающего почти все типы снарядов обратно в игрока. Методы борьбы зависят от вашей меткости: либо несколько хедшотов из рельсы, либо накидайте под ноги штук пять гранат. Должно хватить.

Stream Protector

Степень угрозы: высокая

Эта тварь больше похожа на паука, чем на человека. Дерется нечестно - сначала начинает поливать из огнемета, после чего переходит на неуправляемые ракеты и гипербластер. Впрочем, честно воевать с ним вас тоже никто не заставляет: пара зарядов из Dark Matter Gun в пузо и, на случай промахов, серия из трех ракет наиболее эффективны.

Light Tank

Степень опасности: высокая

Очень мощный монстр, практически мини-босс. Оснащен ракетницей с неплохим splash damage для перестрелок на дальних дистанциях, подойдя поближе жарит из огнемета, ну а для рукопашной припас булаву. Отличается исключительным здоровьем, но сравнительно низкой скоростью передвижения, что можно использовать себе во благо: подпустите "Танка" поближе, чтобы он попытался пойти в рукопашную, и отскакивайте каждый раз, когда он останавливается для удара булавой. Конечно же, не забывайте при этом долбить вражину из шотгана или гипербластера.

Iron Maiden

Степень угрозы: высокая

Местный аналог привидения. В качестве оружия использует ультразвуковой вопль, от которого не только здоровью плохеет, но еще и двоится в глазах некоторое время. Если первый аргумент не сработал, в ход идут тяжелые ракеты. А еще подруга обладает свойством телепортироваться в пространстве. Две такие железные дамы способны сильно досадить герою. Поскольку телепортироваться Iron Maiden предпочитает поближе к игроку, варианты с гранатометом/ракетницей против нее неприемлемы - себя задеваешь. Поэтому оптимальным решением остаются нейлган, "гипер" и пара добивающих из шотгана, если монстриха подобралась совсем в упор.

Harvester

Степень угрозы: высокая

Недурственных размеров паучок, способный выпускать пачки самонаводящихся ракет, а на близких дистанциях "работать" по игроку из пулемета, хорошо хоть воевать с этим монстром приходится сидючи в танке. Бороться можно следующим образом: садить из пулемета или пушки в верхнюю часть туловища, чтобы выпускаемые монстром ракеты взрывались сразу в момент появления и наносили зверюге дополнительные повреждения.

Network Guardian

Степень угрозы: очень высокая

Ну, если сказать честно, то это босс. Впечатляющих размеров туша вооружена ракетными двигателями и кое-чем покруче. Средних размеров неуправляемые ракеты наносят приличные повреждения. Помимо этого, парень неплохо пользуется подручными средствами: добравшись до вас, он пытается разделаться с вами пяткой правой ноги, но еще лучше у него получается использовать свой ракетный ранец в качестве огнемета. Рекомендуемые ответные действия: поскольку летает монстр не так уж и быстро, причем по большей части далеко, удобнее всего обрабатывать его ракетами, корректируя полет лазерной подсветкой. Неплохо себя показали самонаводящееся гвозди и рельса.

Boss Buddy

Степень опасности: очень высокая

Классический шутерный босс, обладающий недюжинным здоровьем и большими ботинками для неприятных пинков. Сам по себе просто опасен, но своим умением вызывать подкрепление из строгговской пехоты опасен вдвойне. Обратите внимание на показатель его здоровья: рамочка вокруг него указывает состояние энергощитов зверюги. Соответственно, чтобы поцарапать шкурку босса, приходится сначала снести щиты, которые он тут же пойдет подзаряжать с ближайшего терминала. В борьбе с монстром используется стандартный коктейль из гранат и ракет, приправленный шафтом для уничтожения щитов и DMG для ударов в незащищенное тело.

Во время подзарядки щитов стрелять в босса бесполезно, так что имеет смысл перезарядить стволы и пристукнуть самых наглых строггов из подкрепления.

Makron

Степень угрозы: очень высокая

Собственно, его и надо завалить ближе к концу игры. Папаша всех монстров, настоящий упырь. Обладая отвратительно отталкивающей внешностью, он к тому же способен шустренько завалить игрока. В ход идет некая разновидность EMP винтовки и что-то вроде Dark Matter Gun, попав под луч которого можно смело попрощаться с жизнью. Как сражаться: кричать "А-а-а-а-а-а!" и стрелять из всех стволов.

Cold War

Анна ЩЕГЛОВА

ПО ТЕМНЫМ КОРИДОРАМ

Вилли Вонка: Извините, у меня было воспоминание.
Мистер Тиви: И часто это с вами случается?
Вилли Вонка: Все чаще... в последнее время.
К/ф "Чарли и шоколадная фабрика"

★ **Жанр** Stealth Action **Издатель** DreamCatcher Interactive, Акелла **Разработчик** Mindware Studios **Русское название** Cold War: Остаться в живых
Рекомендуется Pentium 4 2,4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.coldwar-game.com

Советские охранники бродят по темным коридорам и мечтают об алкогольном напитке высокой крепости. Иногда они слышат подозрительные звуки. Им кажется, что рядом кто-то прячется. Этот "кто-то" определенно опасен...

"Здесь кто-то есть? Это кто? Не знаю, вроде бы никого. Крысы, наверное".

Охранники часто разговаривают сами с собой. Монологи содержат минимум смысловой нагрузки. Реже в беседе участвуют несколько человек. С одной стороны, лучше бы персонажи ограничились монологами. С другой - это очень смешно. Ведь иначе Мэттью Картер так и не узнал бы об охраннике Васе, о котором "не известно ничего, кроме того, что он дурак". И не услышал, как главный злодей уверяет своего собеседника в том, что Картер не сможет даже проникнуть в его здание, в то время как сам Картер прячется в соседнем шкафчике.

Журналист в поисках славы

Мэттью Картер живет в 80-х годах прошлого века и работает журналистом в американской газете. Его конек - специальные репортажи. Картер рад оказаться в самой гуще событий. Однако самая гуща событий чревата опасностями, которым Картер редко бывает рад. Тем не менее, тяга к сенсационному материалу побеждает.

Внешне герой сильно смахивает на Гордона Фримена. Такая же прическа, усы, общая небритость, но очки другой формы. Более округлые.

Улыбнитесь, вас снимают

По неслучайному стечению обстоятельств Картер попадает в западню. В Мавзолее проходит секретная встреча двух высокопоставленных чиновников. В это же время окрыленный идеей получения высочайшей награды журналистов - Пулитцеровской премии, прямо за бюстом Ленина Владимира Ильича незаметно открывает объектив своего фотоаппарата наш бравый Картер. С удивлением герой обнаруживает, что его старая проверенная камера обладает свойствами рентгена. То есть ее подменили, а Картер этого даже не заметил. Нажатие на кнопку съемки привело к выстрелу. Объектив был отведен от политиков, и они не пострадали. Зато Картера обнаружили, обвинили в попытке убийства президента СССР и посадили в тюрьму. Вот такая подстава.

В тюрьме Картер встретит хорошего русского, они вместе убегут и отправятся смотреть достопримечательности типа Лубянки, Чернобыльской АЭС и одноглазых трехглазовцев из Splinter Cell'а, которые здесь изображают спецназ.

Посмотрим на сюжет несколько глобальнее. Президент Горбачев, Советский Союз, да что уж там - благополучие всего мира в опасности. Источника опасности зовут товарищ Баринский. Баринский хочет занять место президента, тайно изготавливает ядерное оружие и вообще нехороший человек. Чтобы довести его образ до апофеоза всего отрицательного разработчики даже сделали его похожим на утолщенный вариант одного известного немецкого нациста.

Крошка реализма

Неважно, находитесь вы на улице или в здании, усвойте одну простую истину: в СССР все смурное, обшарпанное, пропитано духом Ленина, красного знамени, серпа и молота. Всюду разбросаны пачки сигарет, а зайти в кабинет какого-либо начальника и не найти хотя бы одну бутылку водки просто нереально. И еще автоматы по продаже пирожков. Эти чудные советские автоматы по продаже пирожков, которыми мы так часто пользовались в детстве...

Бывало, посмотришь на эту веселую развесистую клюкву, потом поневоле рука тянется к коробочке

★ Спокойной ночи

★ Ориентируясь по карте, несем отрицательного товарища в туалет. Там он расколется

★ Lenin, Chernobyl... узнаю старый добрый СССР

из-под игры. Кто там у нас разработчик? Разработчик - Mindware Studios, проживают товарищи в Чехии, а не на обратной стороне Луны, как можно было подумать. И непонятно, то ли издеваются они, то ли на полном серьезе так представляют себе бывшего стратегического союзника.

Помимо совершенно идиотских охранников, по локациям разгуливают гражданские лица. Это NPC, которые, едва увидев героя, с дикими воплями начинают носиться взад и вперед. Как можно догадаться, подобные действия негативно сказываются на конспирации Картера. Поэтому с гражданскими надо бороться. Однако убивать их нельзя. То есть можно, просто после убийства этих орущих персонажей на экране появляется надпись, повествующая о провале миссии и завершении игры. Бороться врукопашную Картер не умеет, так что приходится хитрить. К гражданским можно подкрасться сзади и оглушить. Или пострелять по ним пластиковыми пулями, которые можно самому и изготовить. Картер вообще у нас мастер на все руки.

За нахождение разных папок и чертежей герою начисляются так называемые технические очки. Накопив достаточное количество очков, герой может смастерить рогатку, гранаты для рогатки (круто, правда?), рентгеновский заряд для фотоаппарата, глушитель и еще много всякой всячины. В частности - пули, которые изготавливаются из пластиковых бутылок, отображаются в инвентаре как “пластиковые”, но вслух герой их упорно зовет “резиновыми”. Подобные несостыковки между текстом, появляющимся на экране, и словами персонажей случаются довольно часто.

Совершенно секретно

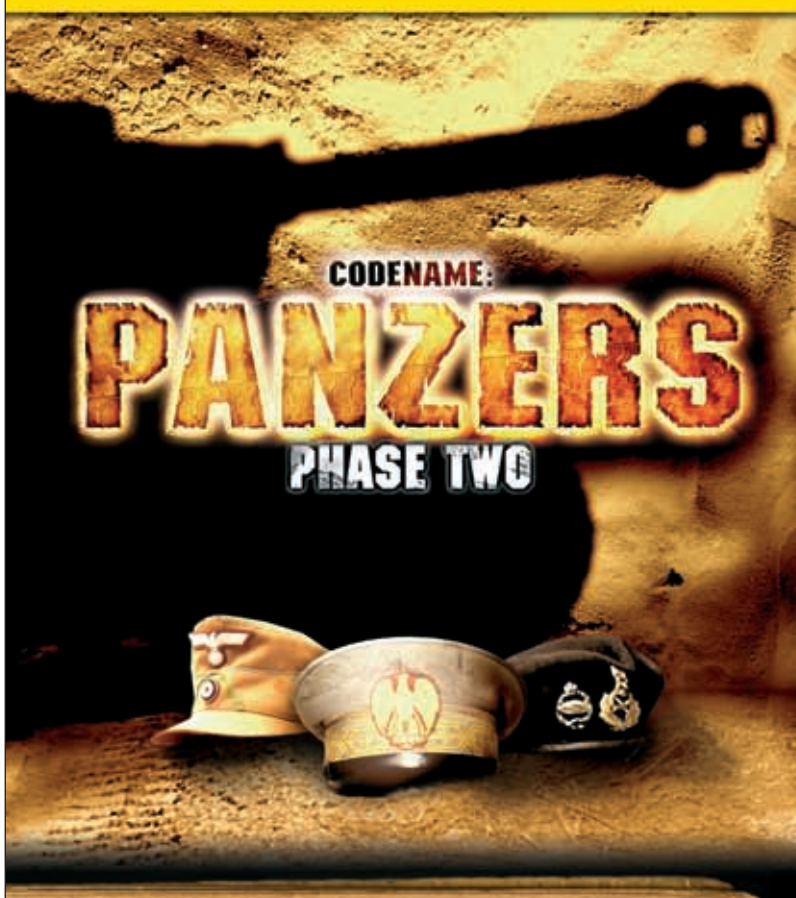
В большинстве случаев (если это не оговорено в брифинге) Картер может убить всех врагов и спокойно идти по уровню или просто тихонько красться к пункту назначения. Противники ходят, галантно закрывая за собой двери, и предпочитают счастливое неведение гонке за опасным шпионом.

Средненькую графику портят нелепые движения героя, совершаемые при выполнении разных действий. Существуют, например, действия “обыскать тело”, “поднять предмет”, “устроить диверсию”. Последнее кажется напрасным. Разве справедливо осуществить диверсию простым нажатием на кнопочку? Дайте герою шанс! А то он, наверное, здорово подустал бродить по этой клонообразной игре, сражаясь с клонами-противниками.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО ⬇
Графика	7 x 0.20	
Звук и музыка	8 x 0.10	
Дизайн	6 x 0.20	6.7
Ценность для жанра	5 x 0.10	

1С Ассоциация магазинов Мультимедиа



Codename: Panzers, Phase Two — стратегия в реальном времени, действие которой происходит в период Второй Мировой войны. Как и первая игра серии, она состоит из трех кампаний, в каждой из которых события освещаются с разных точек зрения: от лица представителей стран Оси — Италии и Германии, Союзников — Англии и Америки и югославских партизан. В каждой главе вы встретитесь как с уже знакомыми, так и новыми героями сражений

Основные особенности:

- 3 кампании, в числе которых югославская
- новые герои и новая нация — Италия
- новые районы боевых действий: Африка, Италия, Югославия
- новые стратегические возможности в ночных миссиях: выключите свет у своих войск и ошеломите врага внезапной атакой
- сотни новых строений и объектов
- более 20 новых юнитов
- сотни заданий — как основных, так и дополнительных и даже секретных
- разные способы прохождения каждой миссии
- новый кооперативный режим в многопользовательской игре
- полная свобода по модификации игры в приложенном редакторе

1С ФИРМА «1С» NIVAL INTERACTIVE

© 2005 CDV Software Entertainment AG. Все права защищены. CDV, графический знак CDV и Codename: Panzers, Phase Two являются товарными знаками CDV Software Entertainment AG или Stormregion. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены. Исключительное право на распространение на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит ЗАО «1С».

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07, admin1c@1c.ru, www.1c.ru

F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Никита КАРЕЕВ

Ай, Б.А.Ю.С.!

У страха глаза велики.
Народная поговорка

Жанр FPS **Издатель** Vivendi Universal Games, Софт Клаб **Разработчик** Monolith Productions **Рекомендуется** Pentium 4 3.0 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта класса GF6 **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.whatisfear.com

Их стоит уважать хотя бы за честность. В то время как другие обещают золотые горы и еле-еле способны родить серую мышь, Monolith всегда прямо заявляет, что хочет сделать, и какая игра из этого получится. Так о тезисе "Matrix meets The Ring" было сказано день в день с анонсом F.E.A.R. Спекулировать на тему не требовалось, поскольку заявление было прямолинейно. Лучшего выражения для описания получившейся игры подобрать трудно.

В отличие от предыдущих творений Monolith, F.E.A.R. сдержан и подчеркнуто серьезен. Знакомьтесь: психопат-телепат Пакстон Фэттел, стащивший у нехорошей корпорации Armacham аж целую армию бездушных клонов. Пакстон что-то ищет, и в своих поисках он не намерен останавливаться ни перед чем. Пожмите руку: безликий оперативник специального отряда F.E.A.R., наделенный потрясающей реакцией и превосходными боевыми качествами. Ни имени, ни лица: человек-загадка, который, тем не менее, связан с происходящими событиями намного сильнее, чем кажется его боссам. Смотрите: это Альма, маленькая девочка, которая будет являться вам в самых страшных кошмарах.

Ready... steady... Go-go-go!

Дао боя

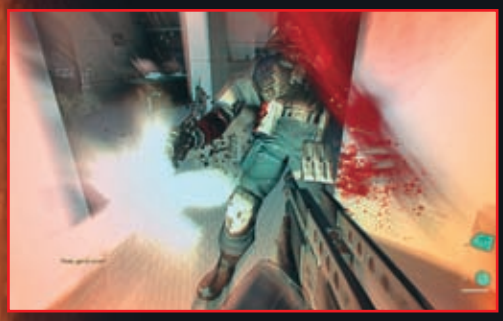
Отныне в играх Monolith не говорят, тут делают. По-голливудски зрелищные, захватывающие дух перестрелки - вот то, что заменило глубокий сюжет и фирменный юмор. F.E.A.R. - это дао боя, не больше и не меньше. Лишь слегка преувеличивая, можно сказать, что до появления этой игры мы просто не видели, как должны выглядеть перестрелки с руководимыми компьютером противниками. Ну что ж, теперь-то мы точно знаем как.

Неидеальность здешнего AI не мешает ему быть лучшим из существующих. Враги располагают всеми возможными трюками, о которых только можно помыслить. Ближний бой? Задействованы руки, ноги и оружие. Командные действия? В арсенале ботов взаимная координация атак, построения и сложные совместные маневры. Использование окружения? Рядовой противник не постесняется повалить наземь шкаф, соорудив себе укрытие, или бесстрашно сигануть в застекленное окно, улепетывая от подброшенной гранаты. Вы когда-нибудь видели, чтобы бот мог проползти под стоящим на коротких стойках контейнером, чтобы бесшумно зайти вам за спину? Когда вам удавалось упустить из вида управляемого компьютером болванчика, потом долго его искать и, наконец, возвращаясь назад после неудачного окончания поисков, как бы "случайно" получить удар прикладом в лицо из укрытого тенью угла? Да что я рассказываю, вы же еще не видели ниндзя в голографических камуфляжах, которые в своих попытках достать игрока готовы размонтировать добрую половину помещения!

Наделив кибернетических воинов разумом, Monolith дала им в руки самое настоящее оружие. Именно то, которым пользуется игрок. Без всяких скидок, без заниженной скорострельности и с нормальной убойной силой. Сознайтесь, ведь привыкли, что боты кусаются как комары, в то время как ваш персонаж жалит осой! В F.E.A.R.

Этому права можешь не зачитывать

Ты это... Ты давай топай вперед к тому маньяку на экране, а мы тут посторожим



Бензопила в этой игре просто не нужна

подобное исключено: бой идет по всем правилам чести. Одна очередь из "двоечки" в вашу сторону, и можно не торопясь жать на "F9". Единственный чит - аптечки, которых можно набрать целый десяток и беззастенчиво использовать в самом пылу потасовки. Немудрено, что многие склонны сравнивать эти перестрелки с мультиплеерными дефматчами - умираешь тут так же быстро. Будь ваш аватар простым человеком, игра превратилась бы в хардкорный симулятор. Но...

Кто придумал "Матрицу"

Застывшие в воздухе тела, десятки хрустальных иголок трассеров и частый дождь разноцветных искр: поначалу рука сама собой тянется к Print Screen, но вскоре приходит понимание того, что F.E.A.R. красив лишь в динамике. Наверное, более зрелищного slow-mo уже не будет. Эффект столь же хорошо выглядит, сколь удачно он вписывается в игровой процесс. Это называется контраст. Когда по нажатию одной клавиши суровое "как по правде" превращается в сладкое "словно в кино". Одна кнопка, которая меняет исход боя, превращая хитроумных ботов в подслеповатых котят. Опустела полоска "замедлителя" - и застывшие в воздухе предметы, меланхолично парашютирующие к земле гильзы и замершие в причудливых позах охранники молнией срываются со своих мест: время вновь вступает в свои права.

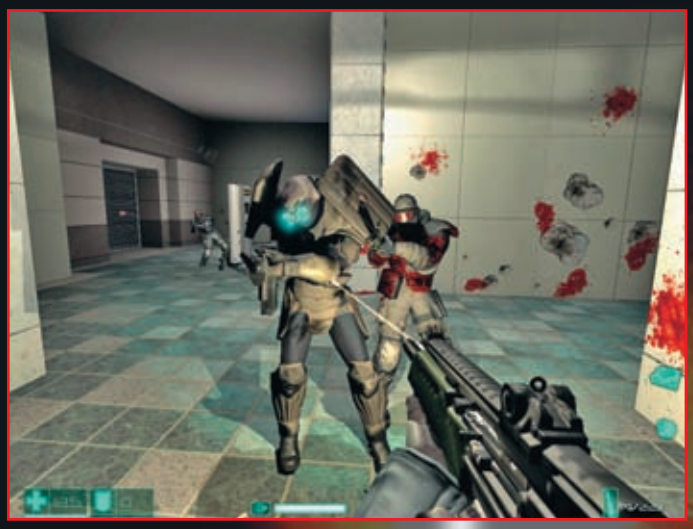
Первыми slow-mo-боями можно наслаждаться часами: загружаться, переигрывать, пробовать новые варианты. Враги разлетаются на кусочки, теряя руки и головы. Медленно взрываются, расцветая красным пламенем, бочки с бензином. Взмывают в воздух, расталкивая друг дружку, десятки мелких предметов. Гранаты можно кидать просто для красоты.

И лишь по прошествии нескольких часов приходит осознание того, что мы действительно в "Матрице". Это мир идеальных боев. У творца не было времени, чтобы создать птиц и зверей, пустить реки или даже повесить на небосвод солнце, но он создал подлинный образец поединков с использованием огнестрельного оружия. Нам не предоставлено выбора, и лишь наркотик под названием "бой" заставляет закрыть глаза на пустоту кругом. Как будто осознавая свою ущербность и ненужность, все окружение стыдливо прячется в тень.

Рожденный экшном

Графически F.E.A.R. стоит в одном ряду с Doom 3 и Chronicles of Riddick. Те же затемненные помещения, облепленные нормал-мапами стены и блестящие на свету, словно надраенные, кирпичи стен. Возникающие в темноте выстрелы рождают вспышки, от которых послушно протягиваются длинные острые тени. F.E.A.R. расцветает в пыль боя. Десятки огней и тысячи частиц дыма, пепла, искр, огня, гильз высыпаются на экран, словно яства из рога изобилия. Ровные стены покрываются рядами параллакс-бамповых пробоин и окропляются чертовски реальной кровью. Еще красивее будет, если невзначай зацепить очередью интерактивный предмет окружения: скажем, электросчетчик или зловещую красно-оранжевую бочку с чем-то горючим. Экран неза-

F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON



Сразу видно: уши у него - самое уязвимое место

Ну и что, что не попал? Все равно красиво

медлительно озарится слепящим светом, пол застелет богатое пламя, а по темным коридорам побегут молнии.

И тут снова контрасты. Давящая тишина покинутого офисного комплекса и грохот насыщенной перестрелки. Безумный фейерверк битвы и квадратные, грубой отделки кладовые, где не за что уцепиться глазу. Именно на все том же самом контрасте "войны и мира" строится все графическое великолепие F.E.A.R. Было бы лишь пиршество эффектов - и графика бы приелась; были бы только темные комнаты - наскучила и вогнала бы в тоску.

Отдельно стоит отметить "галлюцинации" главного героя, постепенно перетекающие в нечто большее. Сразу видно, что авторы долго и пристально всматривались в японские ужастики, тщательно записывая в тетрадки основные тезисы. Большинство подобных сценок - маленькие произведения искусства, достойные кинопленки. Конечно, что греха таить, в идейном плане все подчистую "содрано". Но как содрано!

А еще звук. Мрачный амбиент, в напряженные моменты сменяющийся боевой мелодией. Смачное "чавканье" шотгана, грохот и следующее за ним продолжительное "Ohh fffuuuuuuuuuuuucccckkk!..." А затем - спокойный звук брякнувшей об пол гильзы, лязг вернувшегося на свое место затвора. Это то, что заставляет получать удовольствие от игры даже с закрытыми глазами. Наслаждение омрачается лишь неоправданно громким грохотом пустых ведер да банок из-под краски, которые, будучи пнутыми тяжелым ботинком, издают поистине пугающий шум.

Вдесятером

Бои F.E.A.R. обретают второе дыхание в жарких сетевых схватках. Тут придется даже слегка помучиться выбором: дефматч, командный дефматч, CTF, командный CTF, Elimination, а также slow-mo разновидности всего вышеперечисленного. Борьба обычно протекает в напряженном темпе: перестрелки скоры и молниеносны, но все так же красивы. При участии десяти и более игроков карта постепенно погружается в непроглядную дымку коричневатой пыли. Slow-mo режимы специфичны: на карте появляется "волшебная вакцина", обладатель которой получает знакомый по синглу индикатор замедления времени и становится видим на радаре. Slow-mo, разумеется, глобально, но при этом "вакцинированный" двигается заметно быстрее всех остальных игроков. К сожалению, тот факт, что время замедляется даже для тех, кто от боя ой как далеко, несколько омрачает впечатление, прививая участникам "синдром улитки".

Кто-нибудь может объяснить, как управляют такими бронескафандрами? У них же коленки по-птичьи в обратную сторону преломляются

Девчонок бояться - в органах не служить

За месяц до выхода финальной версии игры мы имели возможность ознакомиться с совершенно замечательной демо-версией одиночной кампании. Многие, в том числе и ваш покорный слуга, прошли ее несколько раз. И сейчас самое время признать: в ней, в этой самой демке, был весь F.E.A.R. Целиком. Десятикратно ужатый, заключенный в формат супового кубика, но в то же время - полноценный, со всеми ингредиентами. Растворите этот кубик в десяти часах геймплея, и у вас будет полная версия игры. И не стоит ждать, что в получившемся бульоне самообразуется что-то новое. Никто не подбросит вам машинок, которыми можно было бы порулить, равно как и не прибегут на помощь умные напарники. Не появится сама собой гравитационная пушка, и даже сюжет не сможет перерасти стезю бесконечных намеков и недомолвок. Впереди лишь десятки сумасшедших, безумно зрелищных, восхитительных перестрелок и многие километры уныло серых прямоугольных коридоров и комнат.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	8.1
Дизайн	7	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

БЛИЦКРИГ II

- Долгожданное продолжение культовой военно-исторической стратегии "Блицкриг".
- Три масштабные кампании, объединяющие в общей сложности 68 миссий.
- Более 250 исторически достоверных образцов вооружения и техники, около 60 видов пехоты.
- Рост опыта ваших бойцов и связанные с этим новые тактические возможности.
- Современная 3D графика, открывающая невероятные перспективы в использовании ландшафта и зданий при планировании и ведении боевых действий.
- Многопользовательская игра по локальной сети и на турнирном сервере Блицкрига II с рейтинговой системой.
- Полнофункциональный редактор, дающий возможность создания новых карт

Блицкриг © 2003-2005 Nival Interactive. Все права защищены. «Блицкриг» - зарегистрированный товарный знак Nival Interactive.
Исключительное право издания на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежит фирме «1С».

Александр ВАСНЕВ

БУДЬ БДИТЕЛЕН!

Но не даром лучшие чекисты
Боевые носят ордена.
Песня о чекистах

Жанр FPS **Издатель** Бука **Разработчик** Орион, G5 Software **Рекомендуется** Pentium 4 3.0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD/3 CD **Сайт** www.buka.ru

Все началось с того, что диск с "Метро-2", присланный из компании "Бука", категорически отказался запускаться на редакционных компьютерах. Проблемы, как правило, возникали еще на стадии установки, а в тех редких случаях, когда процесс инсталляции игры все-таки благополучно доходил до своего логического завершения, в дело вступал несговорчивый StarForce. Одна из самых надежных защит за всю историю человечества упрямо игнорировала имеющуюся болванку, требуя прекратить маяться дурью и вставить в привод лицензионный диск. Поняв, что ни уговоры, ни взятки, ни угрозы тут не помогут, мы последовали выданным рекомендациям. То есть приобрели самую что ни на есть лицензионную версию "Метро-2". Но, оказывается, это были еще цветочки...

Нельзя же так!

Ягодки появились позднее, когда игра все-таки запустилась. Тут-то и выяснилось, что дорога к достоинствам "Метро-2" проложена через колючие и густые геймплейные заросли. Во-первых, стартовый уровень является худшим из всех имеющихся (по абсолютной шкале его можно охарактеризовать как "отстойный"). Во-вторых, включающаяся практически после первого поворота сирена через пять минут беготни вызывает единственное желание застрелиться из табельного пистолета Макарова. В-третьих, дефолтные настройки графики порой превращают "Метро-2" в самое настоящее слайд-шоу (даже на машине с весьма приличной по нынешним меркам конфигурацией), притом что повлиять на показатель fps, не выходя из игры, практически невозможно. Представляете, каким надо быть мазохистом, чтобы, единожды нажав кнопку "выход", захотеть запустить ЭТО опять?

Однако если пересилить себя и попробовать разобраться в ситуации, то оказывается, что все не так уж и скверно. Стоит лишь провести небольшие манипуляции с файлом настройки, который находится в папке с игрой (по логике он должен был бы автоматически вызываться при дебютном запуске), и преодолеть хитросплетения первых подвалов, как становится ясно, что "Метро-2" не так уж и плоха. У нее даже есть свои достоинства. Целых три.

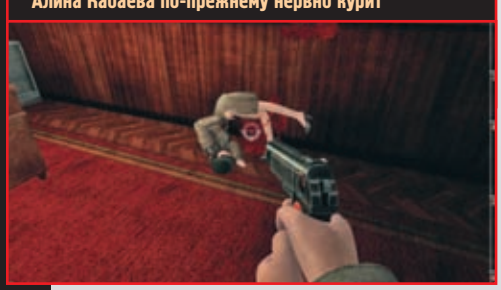
По сталинским местам

Самым главным плюсом нашего сегодняшнего пациента является сеттинг. Подобных шутеров не выходило до сей поры, и вряд ли они порадуют нас в большом количестве в будущем. Конечно, "Метро-2" не стоит воспринимать как исторический проект, в деталях описывающий отечественную подземку в целом и ее секретную ветку в частности, но то, что игра позволяет проникнуться атмосферой родного метрополитена, особенно во время поездки по маршруту "Площадь Свердлова" (ныне "Театральная") - "Сокол" - факт. Для человека, хотя бы раз посетившего указанные станции, подобный променад, несомненно, станет приятным разнообразием после многократных пробежек по побережью Нормандии или дюнам далеких планет. Есть в этой игре что-то такое знакомое и родное, а потому безумно притягательное. Это как "Улицы разбитых фонарей" - хоть и не блокбастер, но зато про нас.

К сожалению, к достоинствам "Метро-2" нельзя отнести сюжет. Правда, поначалу все кажется вполне приемлемым и даже в какой-то мере интригующим. Мог Берия строить

Часть игры мы проходим за майора ГРУ Наталью Михалеву. Та еще стерва

Ragdoll явно перекочевал в "Метро-2" прямиком из "Чистильщика" (предыдущего проекта "Орион"). Алина Кабаева по-прежнему нервно курит



А я вас вижу!

Мадам, извините, но кавалера вашего придется пришить

При стрельбе на такие расстояния боты игрока уверенно игнорируют

планы по захвату власти? Отчего же. Запросто. На дворе уже 1952 - до политического кризиса и холодного лета 1953 рукой подать. Только вот, начав за здравие, кончили девелоперы за упокой. В результате вполне приличная шпионская история превратилась в плохую пародию на западный кинематограф. И как апофеоз - абсурдная финальная сцена, в которой происходит цепная гибель всех главных злодеев (слава богу, хоть Лаврентия Павловича не тронули), и следующий за ней стопроцентный хеппи-энд. Не верится, что в те времена могли быть такие сказки...

Сегодня мы не на параде

Однако есть у "Метро-2" какой-то свой непонятный драйв, который мешает осознать весь сюжетный бред вплоть до самого последнего момента. Играть действительно интересно, даже несмотря на удивительно низкий AI противников, по сравнению с которыми тупые советские солдаты из голливудских боевиков кажутся гениями стратегии и тактики. Призванные спасти ситуацию скрипты на самом деле ее только усугубляют. Например, когда на станции "Сокол" из-за каждой колонны чуть ли не вылетает (вы бы видели траекторию этих скачков!) юнит противника, то это уже отдает явным маразмом и халтурой.

Естественно, что в такой плачевной ситуации у ботов, чтобы сохранить какие-то остатки конкурентоспособности, должны быть другие козыри, и в данном случае это (во всяком случае, при игре на "харде") - кусачесть и живучесть. Странно вообще-то, что человек может перенести 4-5 попаданий из СВТ-38 в торс и при этом остаться в живых. В "Метро-2", оказывается, может. И это не единственный спорный момент. Не меньшее удивление вызвала ситуация, когда после взрыва гранаты Ф-1 в комнате размером четыре на четыре оба находящихся в ней бота остались живы и, судя по количеству проглоченных впоследствии очередей из АК-47, сравнительно здоровы.

Продолжая хит-парад претензий, упомянем и про заявленные разработчиками более чем 300 видов разрушаемых объектов. С одной стороны, доски ломаются, стекла бьются, баллоны взрываются, крысы от одного попадания разлетаются на куски. Все вроде бы хорошо. Но вот, например, многие предметы (деревянные ящики, строительные козлы) можно гонять по коридорам очередями из того же АК-47 или ППШ-41 без всяких видимых последствий, хотя здравый смысл подсказывает, что секунд через тридцать подобного вандализма от них должны были остаться лишь вологодские кружева. Можно вспомнить еще и телефоны, такие резиново-железобетонные телефоны, которые после попадания пули взлетают к потолку, отскакивают к стене, делают что угодно, но только не разрушаются. Какая-то половинчатая получилась интерактивность.

То же самое можно сказать и про графику. Вроде бы и модельки ничего, и эффекты новомодные есть (к примеру, бамп-маппинг, пискельные шейдеры версии 2.0), но картинка все равно не впечатляет, и это при весьма нескромных запросах к железу.

Грустно? Грустно, хотя ситуацию отчасти спасает музыкальное оформление - третий и последний плюс "Метро-2", в немалой степени создающий атмосферу игры. Особенно хочется отметить заглавную композицию, которой, по субъективному мнению автора, прямая дорога на наш диск.

Не вовремя...

Напоследок же позвольте упомянуть еще один, возможно, самый главный недостаток "Метро-2". Если вы подумали, что речь сейчас пойдет о багах, этом проклятии отечественного игропрома, то позвольте вас разочаровать. С жукообразными здесь есть, конечно, определенные проблемы, но в целом все довольно приемлемо (хотя тени от NPC, которые видны даже сквозь закрытую дверь, - это что-то). Под главным минусом игры подразумевается дата релиза. Выйди она где-нибудь в середине года, могла бы даже на что-то рассчитывать. Но сейчас, когда в схватке за прибыли и сверхприбыли сошлись титаны вроде F.E.A.R и Quake 4, ловить отечественному шутеру просто нечего.

И не смотрите на меня так! Я ее не убивал. Ту сотню за поворотом - да, я, а эту дамочку разработчики сюда подбросили, наверное, для пущей атмосферности

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6	x 0,40
Графика	6	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Дизайн	7	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

ИТОГО **6.5**

Rag Doll Kung Fu

Ольга ШМЕЛЕВА

ПОИГРАЕМ В КУКЛЫ

Все они марионетки
В ловких и натруженных руках.
Машина времени. "Марионетки"

Жанр Arcade Fighting **Издатель** Valve Software **Разработчик** Lionhead Studios **Рекомендуется** Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мб RAM, подключение к интернет
Сайт www.ragdollkungfu.com

Вам когда-нибудь доводилось бывать в кукольном театре? Приходилось наблюдать, как на сцене, повинуясь невидимому кукловоду, прыгают и танцуют марионетки. Тонкие ловкие пальцы едва заметно тянут за ниточки, и кукла поднимает руку или ногу, расправляя платье или двигаясь в изящном танце.

Пробовали ли вы сами управлять марионетками? Достигали ли подобного результата? То-то же. Игра Rag Doll Kung Fu предоставляет такую возможность. Страшно?

На самом деле ничего страшного нет - управлять придется не пучком переплетающейся и путающейся лески, а всего лишь курсором мыши. Просто наведите его на нужную часть тела подшефного болванчика, нажмите, потяните и вы увидите, на что способна кукла.

Герой в купальной шапочке

Сюжет игры (если это можно так назвать) основан на фильме о кунг фу, что неоднократно подтверждают многочисленные видеоролики. Точнее, они говорят: "Вот он я, сюжет, никуда не делся! Смотрите, я все-таки есть!" Суть повествования в том, что некий человек в розовой купальной шапочке мирно занимался боевыми искусствами у некоего учителя, но тут пришел некий злодей и с плохими целями похитил дочь сенсея, красавицу Минг Монг.

Дочь не абы какую, а единственную и горячо любимую. Поэтому безутешный отец быстро собирает на поиски пропавшей спасательный отряд, куда входит вышеупомянутый юноша в резиновом головном уборе. В него нам и предстоит воплотиться.

Задумка игры, на наш взгляд, довольно оригинальна, ее не портит даже линейность сюжета. Все, происходящее на экране, кажется кукольным спектаклем, и создается впечатление, что мы сидим в театре на представлении.

Грибы и собаки

Главное меню, открываемое под залихватский рэп, выполнено в "восточном" стиле (смешное сочетание, не находите?): буквы, составленные из клиньев на манер иероглифов, символ инь-ян вместо курсора, начинающий вращаться, стоит чуть тронуть мышь.

Мышка - наше главное оружие, инструмент в борьбе с полчищами врагов на пути к спасению Минг Монг.

Для начала понадобится выучить прыжки, удары руками и ногами, а также пару стоек, которые способствуют восстановлению здоровья и позволяют использовать магию (при определенных условиях). Даже не верится, что всего этого можно достичь с помощью одной лишь мышки.

Поскольку просто махать ногами скучно, разработчики решили порадовать нас множеством разнообразных бонусов. На лесных полянах растут грибы, позволяющие парить в небесах подобно птице. Однако если съесть их слишком много, персонажа начинает очень реалистично тошнить. Под кронами деревьев резвятся бабочки: если их наловить, то можно будет использовать во время боя несколько молний. И, наконец, на ветках

Пока герой восстанавливает здоровье медитацией, тролль-людоед (чудо как красив) смирно стоит рядом и никого не трогает

Хорошая собака поможет медитации. Прямо под героем на камне можно попытаться увидеть полупрозрачный курсор

При съемках этого скриншота ни одно животное не пострадало

Rag Doll Kung Fu

Дог-шоу "Я, моя собака, мои оппоненты и их собаки"

и прочих деталях ландшафта иногда появляются горшочки, разбив которые, можно получить оружие.

Оружие в Rag Doll Kung Fu выше всяких похвал: мечи, нунчаки, маленькие бомбы с неслабым уроном. Имеется даже собака на цепи, скачущая по поляне и хватающая противников за выступающие в пылу схватки части тела. Использовать все это относительно легко - хватаем меч рукой и вертим им во все стороны.

Для любого действия необходимо навести курсор на нужную часть тела куклы, нажать левую кнопку и потянуть курсор в сторону. Только и всего. Правда, когда техника ведения боя была, наконец, освоена, мышь автора статьи пошла трещинами от напряжения. Курсор всячески выкаблучивался, попадал не на ту часть тела или, что интереснее, исчезал совсем. Да-да, так задумано - когда игрок цепляет руку или ногу марионетки, "инь-ян", дабы показать, что пора уже и мышью подвигать, становится полупрозрачным. Его трудно разглядеть почти на всех локациях, и львиная доля игрового времени уходит на то, чтобы отыскать строптивца на экране.

Самое обидное, что все это не так уж плохо... По той причине, что лучше быть просто не может. Как еще можно упростить управление марионеткой? Разве что сделать курсор не полупрозрачным, а красненьким...

По этой причине мы советуем проходить игру не на нормальной скорости, эта настройка - для мазохистов. Лучше установить 0,5 от стандарта, а то и 0,25.

Уши вянут

Графика звезд с неба не хватает, но смотрится вполне достойно. Впрочем, чего можно ожидать от двухмерной игры? Все, что есть у Rag Doll Kung Fu, - симпатичная, а иногда и сказочно-красивая картинка. В этом спектакле ей отводится роль декораций, и она отлично с ней справляется. Очень симпатичны и некоторые спецэффекты, например, медитация, озаряющая героя золотистым светом.

Звуки игры потрясают. Если во время схваток противники вопят еще нормально, то во всех других случаях... Например, в тренировочной миссии Минг Монг ходит по поляне и напевает песенку настолько гнусавым голосом, что у игрока начинает болеть голова, а уши просто сворачиваются в трубочку. На скорости, отличной от стандартной, песня вдобавок искажается. Так бывает, если в древнем патефоне придерживать пластинку рукой. Этот эффект тоже не добавляет шарма звуковому сопровождению игры, и вообще, колонки лучше сразу выключить. Хотя... кому как нравится.

Товарищи героя по спасательному отряду иногда выдают ценные советы типа "Возьми камень и кинь в тролля" или "Мочи козлов". Текст совета занимает почти весь экран и жутко мешает играть. А противники-ниндзя... В одном из многочисленных видеороликов показано, как они сидят на поляне и курят трубки. Этим, наверное, и объясняется их поведение, ведь назвать оппонентов иначе, как "обкуренными", язык не поворачивается. Не знаю, что они там курили, но по экрану они носятся с бешеной скоростью. Очень умелые противники. Однако коэффициент интеллекта у них сравним разве что с домашними тапками. Кто еще способен достать из вазы бомбу и терпеливо дождаться, пока она рванет прямо у него в руках? Только обкуренный ниндзя.

Красота - страшная сила. Покусишься - съездит в рыло...

Марионетки проделывают в воздухе чудеса пластики

Полет в заоблачной выси открывает великое созвездие Храма

Несмотря на недостатки, игра легко и быстро проходится и доставляет много радости, так как она очень нетипична и интересна. Марионетки весьма забавны, потешно двигаются и медитируют. Все, что происходит на экране, - увлекательное зрелище, похожее на спектакль, от которого невозможно оторваться. Красивые локации, смешной главгерой в купальной шапочке и, наконец, оригинальность и неповторимость игры - все это вполне оправдывает трату тех часов свободного времени, которое вы выделите на ее прохождение. Освобождение Минг Монг пусть ненадолго, но сделает вас самым счастливым человеком на свете. А закончив воевать, возьмите детишек за ручки и сводите в кукольный театр.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО
Графика	6 x 0,20	
Звук и музыка	4 x 0,10	
Управление	5 x 0,20	6.4
Ценность для жанра	6 x 0,10	

Rebel Raiders: Operation Nighthawk

Илья ПОЛЯКОВ

БУМАЖНЫЕ САМОЛЕТИКИ

Плохой фильм делает из зрителей идиотов, а хороший - даже из идиотов - зрителей.
А. Кнышев. "Тоже Книга"

Жанр Action/Arcade **Издатель** Kando Games **Разработчик** Digital Jesters **Рекомендуется** Pentium 4, 256 Mb RA видеокарта 3D
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.rebelraiders.com

Ложки нет. Вилки нет. Вантуза тоже не наблюдается. В том веществе, что обычно вяло плещется внутри черепа, перекатываются с боку на бок полторы извилины. Извилины спят. И видят дивные сны о тех временах, когда их обладатель исходил на нервы перед очередной Myst-загадкой или посредством флейты выдувал соловьиные трели сонным бронтозаврам. Времена меняются.

Ныне обладатель одноногим боцманом сквернословит в монитор, размахивает культяпками, вертится на опасно скрипящем табурете и через раз поминает некую виртуальную маму. Ярких эмоций исключительно избытка от, разумеется.

Гнездовища кукушек

Далекое будущее, тирания, повстанческая гидра поднимает неряшливый букетец голов. Мы - одна из таких голов. Мелкая, зубастая и настырная. Считай, дорогой читатель, имеется повод для гордости.

RR не несет в себе даже крошечной нейтринки нового. Ни-че-го. Но портит ли ее это? Наносит хоть малейший урон прелестному созданию? Ни в малейшей степени. Ибо santa simplicita.

Ударники Kando Games, вооружившись на редкость симпатичным движком, вылепили аркаду, чья суть осталась неизменной со времен ветхого патриарха Zx Spectrum. У нас есть самолеты. А у них... У них тоже есть самолеты. И турели. И громадные ощетинившиеся пушками цельночугуниевые утюги, именуемые дестроерами. Нас всегда мало, а их всегда много. Нас бросают в самую кучу и велят кусаться, брыкаться и лягаться до самого конца миссии/нас и вожделенного save game. Что мы и делаем. С искренним всеохватывающим счастьем.

Девелоперская натура щедра на подарки. Одного пепелаца мало, считает KG, ознакомляя желающих с табуном норовистых пегасов. Тут и истребители, и перехватчики, и пофигисты-бомбардировщики. И на всем этом дают вволю кружить над землей-матушкой, позволяя выбирать, на каком тяжелеевоздуха барин прокатиться желает. А различия, будьте покорны, имеются для данного жанра немалые. Тот же бомбардировщик (коего, к слову, несколько разновидностей) зело неповоротлив, бултыхает по небесной выси со всей положенной классовой леностью. Когда на охвостье садится востроносая ракета, титан не начинает истерично выполнять специальный маневр, коий старательно крутят его младшие братья, а лишь по павлиньи грациозно распушивает у собственного зада силовой щит. Шикует, мерзавец.

Вот он - противоракетный щит бомбардировщика

Камасутра для камикадзе

И все же в датском королевстве отнюдь не все ладно. Обратим свое внимание на, скажем, напарников. Проку от молодежи немного, ребятки лишь суетятся серыми воробушками и засоряют эфир ненужными междометиями. Они актеры третьих ролей, привносящие иллюзию масштабного воздушного боя. Но почему, товарищи разработчики, вы немедля считаете миссию проваленной, если всех малышей перебьет супостат? Вот она победа, стоит только протянуть руку, но вдруг с печальным взрывом гибнет последний кадет, и все опять начинается сначала. С иной задумкой, именуемой Challenges, также не все гладко. По сути, испытания - это повторное прохождение уже пройденных территорий, но с определенными условиями. Скажем, на время или же на определенном летательном аппарате. Поборем - получим награду. И все ничего, кабы только некоторые Challenges были опциональны, а другие - строго обязательны. Ворота запрут на засов и дальше не пустят, покуда пользователь не одержит вверх над заносчивым уровнем. Ну и зачем? Проходить уже некогда положенное на лопатки задание снова и снова только лишь потому, что не уложился в определенные шустрые минуты? Сие не радует категорически. Не манифик.

Конклюжн

Игнорируя брюзжащие строчки предыдущего абзаца, скажу коротко - Rebel Raiders является той особой, с коей не жалко хлебать бульон на брудершафт. Пускай умом не блещет, зато все остальное при ней. Дерзайте, гусары, жизнь коротка.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0,40	ИТОГО
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	6 x 0,10	
Дизайн	7 x 0,20	7.6
Ценность для жанра	8 x 0,10	

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

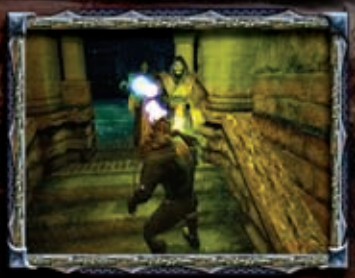
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Ролевая игра от создателя великой серии Wizardry

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!

Подробности - на
http://priz.1c.ru

DUNGEON LORDS



© 2005 Heuristic Park, Inc. Все права защищены. «Heuristic Park» и логотип Heuristic Park являются торговыми марками Heuristic Park, Inc. Атланта, США. Данный продукт содержит программные технологии, лицензированные у GameSpy Industries, Inc. © 1998-2005 GameSpy Industries, Inc. Используется средство Miles Sound System © 1991-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Bink Video © 1997-2005 RAD Game Tools, Inc. Используется средство Granny Animation © 1999-2005 by RAD Game Tools, Inc. Все остальные наименования и логотипы являются зарегистрированными и/или торговыми марками их законных владельцев.
© 2005 Nival Interactive. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

SERIOUS SAM II

Ольга ШМЕЛЕВА

БЫЛИНА О СЭМЕ СТОУНЕ И О МЕНТАЛЕ ЗАВОЕВАТЕЛЕ

Луки туги, тулы отворены,
Остры сабли крепко отточены,
Сами скачут, словно волки в поле,
Алчут крови и для смерти воли.
Измененный Аполлон Майков. "Слово о полку Игореве"

Жанр FPS **Издатель** Take 2 Interactive, 1С **Разработчик** Croteam **Рекомендуется** Pentium 4 3.0 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта класса GeForce6 6800/ATI
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.serioussam2.com

В некотором царстве, компьютерном государстве появился на свет злодей Ментал Завоеватель. Задумал он извести весь мир и напал на Землю людскую. Причем не только на Землю, но и на всю галактику. Собрались тогда человеки думу думать, потому что дело делать им лень было. После долгого мозгового штурма выбрали они себе героя (он тогда на печи лежал) по имени Сэм Стоун и послали его... в общем, далеко послали. Сначала он по Египту бегал и по садам вавилонским, затем в Индию поехал и к племени майя в Америку ловушки осваивать, но коварный Ментал Завоеватель, используя новейшие технические средства, все время ускользал у него из-под носа. Тут еще инопланетяне, Менталовы прихвостни, повадились мешать доброму молодцу свое правое дело исполнять. Тяжело Сэму пришлось в битвах со злыми захватчиками, устал он и решил немного отдохнуть. Совсем чуть-чуть.

Через три года поднялся добрый молодец с печи, отрастив огромный квадратный подбородок. И пошел он истреблять завоевателей грозных и учить Ментала уму-разуму. Помогают ему совершенно новая графическая технология Serious Engine 2, созданная специально по такому случаю, силушка богатырская и друзья верные, испытанные - пара револьверов "Кольт".

Раззудись плечо, размахнись рука...

О том, как Сэм красив

Попал добрый молодец в земли неизвестные и стал искать, с кем бы ему силой померяться, так как Ментал Завоеватель - противник серьезный, и поэтому подготовиться надо было соответственно. К тому же тренировки чудесным образом совпали с поисками пяти кусочков медальона неведомого. Медальон тот не простой, заколдованный был. Смерть Ментала Завоевателя как раз в нем и заключалась, а не в яйце - это сейчас немодно. Ходить и сражаться пришлось богатырю много и подолгу за цель великую. Разбросаны были части амулета по планетам разным, и на каждой у Сэма находились друзья, помогавшие ему, и враги, безуспешно остановить его хотевшие. А сюжет, знай себе, бедного парня из локации в локацию таскал, много приключений между тем

Бедняга тролль думает, что он в домике

Папа с детьми вышел на охоту

Дядя Сэм, у меня зубки болят, может, посмотрите?

ему подсовывая. Жизнь по ходу поисков медальона разнообразной и очень веселой была: то в гонках на выживание участвовать заставят, то по канализации ползать (не впервой, конечно). А то и принцессу какую-нибудь у дракона отбивать приходилось - мало ли на свете принцесс и драконов...

Неизвестные земли выглядели вполне по-людски, почти как на родной планете парня. Да и оружие, гранаты и патроны в воздухе, как и раньше, парили, красивым золотым сиянием подсвеченные. Их так лучше видать было.

Самое удивительное, что на этой планете законы физики действовали лучше земных. Мяч футбольный, о стенку брошенный, под правильным углом отскакивал, этим самым законам подчиняясь. В воде он, однако, почему-то тонул (так что не зря наша Таня громко плакала). А пустой ящик, в ту же самую воду уроненный, всплывал на поверхность и, подобно пробке, на ней покачивался. К тому же, Сэм наловчился многие предметы в руки брать и кидать на большое расстояние, совсем как Гордон Фримен, еще один великий богатырь планеты Земля.

Вазы, брошенные героем, пролетали по красивой траектории полторы сотни метров и разбивались от удара о землю. Увидел это Сэм и подумал, что это хорошо, и возрадовалось сердце его. В общем, законы физики почти безукоризненно выполнялись, герою справно во всех свершениях помогая.

Вот он какой, Serious Engine 2.

Планеты выглядели настолько яркими, красочными и не похожими одна на другую, что Сэм на некоторое время обо всем на свете забывал. Даже о том, что он супергерой, и что есть у него важная миссия, на нехрупкие плечи возложенная.

Со стороны все выглядело красиво: симпатичные домики, неприступные крепостные стены, статуи, скалы и пещеры с сокровищами, которые образовывали изумительно гармоничные пейзажи. В локациях не было ничего лишнего. Жаль только, что картину немного портили деревья и трава, так себе проработанные. Но без них было бы хуже.

Каждая планета свою индивидуальность имела, каждая местность обладала ярким звуковым сопровождением. Закрыв глаза и прислушавшись, можно было легко определить, куда забросил героя упрямый и своевольный сюжет. В джунглях ли он, где пение одних экзотических птиц сменяется пением других экзотических птиц, а рокот водопада вдруг все остальные звуки заглушает. Или в белом городе, где обжигающе холодный снег под ногами скрипит, стекла от мороза потрескивают, а провода гудят от порывов ледяного ветра.

С упоением бродил Сэм по древним храмам, всякие рисунки рассматривая, потому что чувство прекрасного у него еще, как ни странно, осталось. Картинки не просто мазней оказались, но великими мастерами были писаны, авторские права которых защищены. По этой причине изображения нельзя уничтожить даже выстрелом из ракетной установки.

Внезапное перемещение из лона природы в мегаполис на Сириусе на Сэмах подействовало ошеломляюще: колоссальные постройки, огромное количество огней, машины и еще раз огни. Окунуться в жизнь большого города после джунглей и болот! Трудно поверить, что недавно он был где-то еще, кроме этой улицы, где мимо со свистом проносятся космомобили (от слова "космос"!), а водители жмут на клаксоны, пронзительными гудками воздух оглашая.

Надолго Сэму отвлекаться не давали. Повсюду, куда бы он ни пошел (за исключением, может быть, самых первых уровней), яркие рекламные плакаты висели. На деревьях, на зда-

Скриншот для романтиков

Культ самопочитания. И эльфы здесь, поверьте, не главное

Солистов балета здесь не очень любят

ниях, на щитах широких... Особым разнообразием они не отличались: Croteam, Serious Sam, Serious Engine 2, Croteam, Serious Sam и т. д., однако напоминали герою, что он здесь делает, и зачем, собственно, пришел. Тогда богатырь, исполнившись гордости великой, двигался дальше, подумав все-таки, что плакатиков могло бы быть и поменьше.

Но проходил Сэм через город и в новое место попадал, а там... Правильно, новые красоты, новые звуки, настолько естественные и выразительные, что он опять забывал обо всем. Везде, кроме одной локации, где богатырь впервые пожалел, что теплым тулупом овчинным не запасся. Потому как там было настолько холодно, что парень сразу замерзать стал, и подумал, что старость и нездоровый образ жизни берут свое. Раньше мог он по морозу в футболке ходить, и все ему было нипочем. Ну, да ладно, герои любят трудности.

О том, как Сэм силен

Издавна самым любимым занятием Сэма выяснение отношений было. Кто здесь самый крутой, значит. Враги себя долго ждать не заставляли, не рычали, запугивая, в кустах, не прятались в кронах деревьев. Они просто шли вперед (правда, недолго), слетались отовсюду, и имя им было легион. Примерно полсотни видов и подвидов всякого мяса со всех сторон на доброго молодца наступало, а он наслаждался каждой минутой своей жизни, тысячи чужих отнимая. Кровь, слизь, мясо, шестеренки перемешивались в воздухе и нескончаемым потоком заливали все вокруг. Кто сказал, что один в поле не воин?

Некоторых противников парень узнал: они встречались ему раньше. Безголовые камикадзе все так же с громкими криками на него неслись и взрывались в близости опасной. На планете Клир с дробным топотом рогатые скелеты наскакивали. Они вставили в глаза прожекторы, чтобы лучше видеть врага на фоне темной вулканической породы и в потоках лавы. Сэму всегда очень весело было стрелять в них из двустволки, наблюдая, как темные кости во все стороны разлетаются. Разъяренные гарпии с диким визгом со скал срывались, яркорыжие (наверняка, крашеные) перья теряя. Новые противники - вертолеты, орки, бледные зомби с автоматами и горбатые ведьмы на метлах - тоже острых ощущений супергерою добавляли.

Очень много, кстати, в поднебесье их появилось. Воспарили высоко в черных помыслах своих, закрыли крыльями ясно солнышко, и наступил мрак непроглядный. А сами летят и смеются. Еще бы: Croteam окрыляет! Но недолго им прохлаждаться приходилось, спускались они, Сэма завидевши. А те, которые не хотели, - добрый молодец лично спускал, не то что на землю, в преисподнюю отправлял. И горели они там, окаянные, в аду вечным пламенем!

Клоуны всего лишь хотели угостить Сэма тортом, но, подходя близко, взрывались от переизбытка чувств

Предложение сыграть в боулинг было воспринято противниками на редкость серьезно

К скелетам с Клира Сэм всегда был неравнодушен

Интеллекта, кстати, у врагов, пока Сэм три года на печи отлеживался (чего не скажешь о разработчиках из Croteam), не слишком прибавилось. Может, уворачиваться они стали лучше, но в остальном похожи на шарики массой m, вперед с постоянной скоростью v катящиеся. Кстати, монстры-шарики в игре тоже присутствуют, и презабавные они, надо сказать.

А насколько больше существ на одну локацию стало! Как красиво они бегут и разлетаются в стороны, с ракетой или гранатой сталкиваясь! Как эффектно в лаве вспыхивают, как... Да чего уж там! Главное, все это - благодаря божественному Serious Engine 2.

Справиться со всеми четвероногими, двуногими, стреляющими и другими тварями Сэму больше дюжины видов оружия помогало. Они очень напоминали те, которыми парень привык пользоваться в своих ранних похождениях по Египту и северной Америке: дробовик, миниган, ракетница... Хотя изменились внешне и стали мощнее. Однако периодически вести себя странно стали. Например, чтобы разбить ящик, к нему пилой работающей лишь прикоснуться надобно. Логике следуя, предположение сделать можно, что от выстрела из дробовика он сразу вдребезги разлетится. Увы, подобные события непредсказуемы оказались: один особо упрямый ящик герой минуты четыре по дороге миниганом гонял, пока в обрыв его не уронил, хотя не геройское это дело. Вот такие на чужбине глюки странные случаются. А может, оружие и не при чем тут? В общем, нечего на зеркало пенять, коли Менталом уродился.

Передвижной печки, как у Емели (был такой мужик из "Гринписа", который щук спасал), Сэм не удостоился, поэтому приходится ему использовать то, что под руку попадется, начиная от динозавра и заканчивая кучкой странных предметов, вид которых можно одной аббревиатурой описать: НЛО.

Каждое из средств передвижения оружием оснащено и при соприкосновении с противником (ящиком, деревом, атомной электростанцией, спутником Юпитера) почти всегда успешно на куски его разносило. Полный кармагеддон. Жалко только, что транспорт довольно легко было разрушить, после чего Сэм вылетал из него и бесславно лицом вниз в придорожную грязь падал. Может, не больно, но обидно до слез.

Такой ракетной установкой можно уничтожить целую луну

В царстве чахоточных сосен быстро сменяется осень долгой полярной зимой

О том, как Сэм умен, но это не главное

Все происходящее комедией кажется, несмотря на то, какой Сэм крутой. Например, тот случай, когда на полу лежала ловушка с бананами, а богатырь взял их, да так и повис вверх тормашками под потолком. Глупый Ментал долго смеялся над ним, даже не подозревая, что мудрый Сэм так внедрялся в его окружение. И, между прочим, двух зайцев одним выстрелом убил - усыпил бдительность врага и бананами угостился. Только повели его почему-то в тюрьму, а там много не узнаешь.

О том, какой Сэм добрый

Это слишком грустно. Не будем об этом...

О том, какой Ментал злой

МЕНТАЛ КАЗЗЕЕЕЕЛ!!! Кто прошел игру, поймет.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	9	x 0,10
Дизайн	9	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10
ИТОГО	8.7	

TOTAL OVERDOSE

Анна ЩЕГЛОВА

НЕДОДОЗ

Есть такая партия. Замечательная партия наркотиков из Таиланда.
К/ф "На Дерибасовской хорошая погода, или На Брайтон-Бич опять идут дожди"

Жанр Action **Издатель** Eidos Interactive **Разработчик** Deadline Games **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.totaloverdose.com

Мексиканцы любят веселиться. В нашем случае источник южноамериканской бодрости прост, нагляден и стереотипен. Секрет кроется в зажигательной музыке, горячих женщинах, художественном фильме Desperado и замечательной игре GTA. Здесь даже есть свой герой по имени Томми. Не Томми Версетти, конечно же. Ибо это было бы уже чистой воды воровством. А в Мексике далеко не все уважают чистоту.

Итак, амигос, пришло время расширить географические кругозоры. Прекратите на некоторое время эту пьяную беготню за медведем, одетым в телогрейку прямо на нечесаное тело. Ему еще цыган с Красной площади до специализированного магазина "Balalaika" провожать. Примерьте сомбреро и послушайте мой рассказ.

Однажды в Мексике

Жил-был крутой чувак по имени Томми, в паспорте которого значилась фамилия Круз. Он не снимался в кино, а зарабатывал на текилу с лимоном в администрации по контролю за применением законов о наркотиках. Работа Томми заключалась в оперативном вычислении и тотальной зачистке станов наркодилеров, с чем он прекрасно справлялся. Томми был героем, молодцом и вообще бравым бойцом, покуда в одной из миссий не напоролся на гранату и в результате не обзавелся инвалидным креслом. Тщательно продуманный план проникновения в лагерь врага накрылся. Но медных тазов Томми категорически не переносил и потому быстро вспомнил, что у него есть брат-близнец Рамиро. К счастью, Рамиро Круз как раз находился в тюрьме и с радостью принял предложение подменить брата в обмен на вожделенную свободу.

Король воздуха

Рамиро - плохой парень, темная сторона семейства Круз. Он никогда не полезет в карман за словом, но всегда готов ответить за сказанное. Благо со стрельбой у Рамиро все в полном порядке. И разработчики ему помогли. Датская команда под милым сердцу названием Deadline Games тщательно потрудилась над системой перестрелок, которым в игре уделяется особое внимание.

У героя есть огромное преимущество перед соперниками. Он умеет забегать на стены, отталкиваться от них, крутя ловкие сальто, и зависать в воздухе, одновременно выполняя парутройку точных хедшотов. Знакомый всем slow motion, он же bullet time здорово тормозит врагов. Находясь в постоянном движении и расстреливая щедро расставленные по уровням канистры с бензином, Рамиро способен быстро уничтожить целую толпу злостных мексиканцев. Тем более что те умом не блещут . Некоторые товарищи даже сообразили смастерить себе шлем из кастрюли и щит из крышек уличных люков. Экипировка, знаете ли...

За исполнение разных трюков Рамиро получает призовые очки и дополнительные способности. Последние действуют недолго, но делают победу много интереснее. Это может быть золотой пистолет, убивающий любого противника (кроме боссов) с первого же выстрела. Или вызов специфического компаньона - импульсивного, вооруженного до зубов мексиканца в костюме скелета. Или взрывающаяся игрушка, к которой, глупо хихикая, сразу сбегаются враги. Ну а не иначе как в знак особого уважения к режиссеру Роберту Родригесу в руках Рамиро могут оказаться два гитарных чехла, в каждом

Жахни, Пендальф!© Гоблин

Святой крест, дай мне силу!

Давай меняться! Ты мне машину, я тебе - ничего

из которых находится по пулемету. Такие действия обязательно сопровождаются каким-нибудь колким комментарием героя. "Hey, pig face, it's time to go to pig heaven!" - и все становится на свои места. В лучших традициях Мексики.

Разбросанные по всему городу мини-игры продолжают тему безумия. Стоит герою найти и коснуться значка с изображением черепа, как местные жители превращаются в сумасшедших, одержимых идеей убийства Рамиро. Они достают оружие (кто деревянную палку, а кто и ружье... смотря, как не повезет) и пытаются свою идею реализовать. Хотя Рамиро совсем не против подзаработать на них очков и выучиться новым приемам. А символ с изображением здорового кулака превращает героя в упитанного супермена в страшненьком костюме, навстречу которому уже несутся точно такие же красавцы, угрожающе размахивающие граблями и лопатами.

Бескорыстные горожане

Перемещаться по городу можно пешком или на позаимствованном в вечное пользование транспортном средстве. Еще есть такси, но такси оставим для слабаков. Потому что настоящий герой предпочтет банальным желтым извозчикам даже фургончик китайской еды. Тем более что в нем так легко задавить десяток-другой NPC и организовать пяток дорожных аварий.

Суицидальные NPC часто развлекаются, самоотверженно бросаясь на проезжую часть прямо под колеса машины. Как правило, давить их можно совершенно безнаказанно. Правда, как-то раз полицейский, которого Рамиро случайно примял, почему-то обиделся и начал стрельбу. Глупый мексиканец.

Ассортимент предлагаемого авто довольно аскетичен: однообразные легковые развалюхи, грузовики, погрузчик, уже упомянутый фургончик с едой, одна "типа крутая" машина и мотоцикл. В одной из миссий Рамиро попадает на остров, где расположился особняк толстого мафиози, возомнившего себя плейбоем. Дорога туда пройдет на потертой временем ужасной моторной лодке, которую хозяин любовно зовет красавицей. Управлять ей не удастся, зато веселья ролик принесет немало. Впрочем, как и другие ролики игры.

Местные жители оказались не многим разнообразнее транспорта. Несколько разных видов мексиканских педестриантов способны разве что бесцельно бродить и выдавать герою какую-нибудь заготовленную фразу. Случается, что несчастные NPC сильно пугаются. Едва увидев Рамиро с дробовиком наперевес, они разбегаются, куда глаза глядят. Причем панический страх перед оружием испытывают не только простые горожане, но и полицейские. Жалко их. Жалко, но очень смешно.

Священная миссия

Главные цели Рамиро - разделаться с крупным синдикатом, отомстить за убийство отца и завоевать благосклонность красотки. На каждом уровне герою придется немало попотеть. Типичным примером уровня является проникновение на вражескую базу с кучей прыжков, стрельбой, убийством босса, активацией взрывного механизма и быстрым побегом.

Игра линейна и состоит из первостепенных и всех остальных миссий. Выбрать и приступить к выполнению задания можно непосредственно из игрового меню или добравшись до нужного места самостоятельно, попутно изучая городские достопримечательности. Сюжетные уровни открываются по мере успешного прохождения второстепенных миссий, в которых уже не все так увлекательно. Эти миссии ориентированы либо на массовые геноцид, либо на скучные гонки.

Капитан сказал: "Хватит разврата!"

"В мири зказок тожи люби GTA"© почти Карлсон

Процедура спасения заложников, ряд локаций, знакомые голубоватые поля для сейвов, далеко не лучшая графика и многое-многое другое в "Гангстерской сказке в Мексике" до ужаса напоминает GTA. В первое время складывается стойкое ощущение, что на мониторе разворачивается очередной нелепый клон, который явно не дотягивает до оригинала. Несколько позже процесс начинает нравиться, и отличия между играми становятся заметнее: основной упор Total Overdose делается на Мексику и бесконечные разборки.

К сожалению, прохождение не займет много времени. Все выполненные задания можно переиграть, но это, равно как и самостоятельное исследование улиц или обычная езда по дорогам, не доставит особого удовольствия. А вместе с финальными титрами исчезает и последний интерес к игре.

И все же посмотреть на Total Overdose в действии было очень даже неплохо.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	ИТОГО
Графика	7 x 0,20	7.3
Звук и музыка	8 x 0,10	
Дизайн	8 x 0,20	
Ценность для жанра	7 x 0,10	

Ultimate Spider-Man

Никита КАРЕЕВ

ТЕПЕРЬ ПАУТИНЫ БОЛЬШЕ НА 200%!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0.40	ИТОГО 6.7
Графика	7 x 0.20	
Звук и музыка	6 x 0.10	
Дизайн	8 x 0.20	
Ценность для жанра	7 x 0.10	

Жанр Arcade/TPS **Издатель** Activision **Разработчик** Trearch/Beenox Studios
Рекомендуется Pentium 4 2.8 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта класса GF4
Количество дисков 3 CD **Сайт** www.ultimatespidermangame.com

Не одними лишь играми да киношками живы легендарные герои двадцатого века. Когда в Marvel Comics поняли, что имеющиеся тома Человека-паука выжаты до последней капли, то, нисколько не колеблясь, запустили новую серию - Ultimate Spider-Man. В ней Питеру Паркеру навсегда 15 лет, а свою извечную профессию фотографа он променял на более новомодное веб-репортерство. В свежем комиксе - парочка новых злодеев, новая рисовка, новый стиль, новая обложка. Все для того, чтобы прожить на старом бренде хотя бы еще чуть-чуть.

Одна лишь платформа PC уже знает около десятка игр про Человека-паука. Их главное преимущество в том же, в чем и недостаток: они все похожи до степени смешения. Это по вселенной ADnD можно сделать стратегию, экшн или RPG старой и новой школы. По Человеку-пауку можно сделать только "игру про Человека-паука". Где он должен будет сражаться с известными всему миру злодеями, спасать свою пассию, помогать мирным гражданам, укрощать преступность и, конечно же, рассекать по Манхэттену с помощью своей незаменимой паутинки. Канон жанра. Любому же фанату надлежит эту игру купить, сыграть и аккуратно поставить на полочку по соседству с бумажными фолиантами о любимой вселенной.

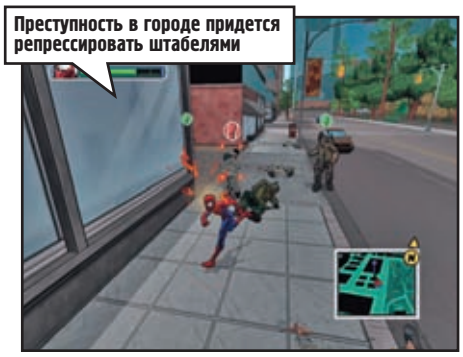
Живой комикс

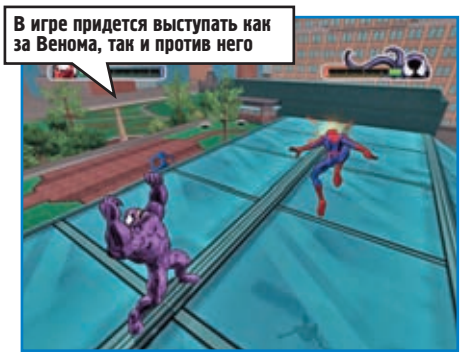
Безусловно, гвоздь USM - анимационные вставки. Более удачной имитации "ожившего комикса" компьютерные игры еще не знали. Да что там игры, даже популярный Sin City не смог так приблизиться к первоисточнику! Видно, что разработчики потратили немало времени на эти весьма продолжительные сценки, используя все имеющиеся в их распоряжении технологии. Полный "моушен капчер", смешивание пререндеренной и игровой графики, умелое манипулирование статичными картинками, которые в нужное время оживают, а затем вновь превращаются в текстуры, - тут есть все. К сожалению, сама игра визуально не столь похожа на свой прототип. Конечно, cel-shading графика неплоха, но нисколько не обгоняет тот же XIII.

В USM спрятана еще и небольшая "физическая революция": отныне выпущенные из запястий Паука канаты-паутинки не цепляются за бездонное небо, а прилипают исключительно к осязаемым объектам: зданиям, уличным фонарям и даже деревьям.

GTA: Manhattan

Как и в "человеческой" версии Spider-Man 2 (которая, видимо, по сугубо идеологическим причинам обошла стороной нашу платформу, под-

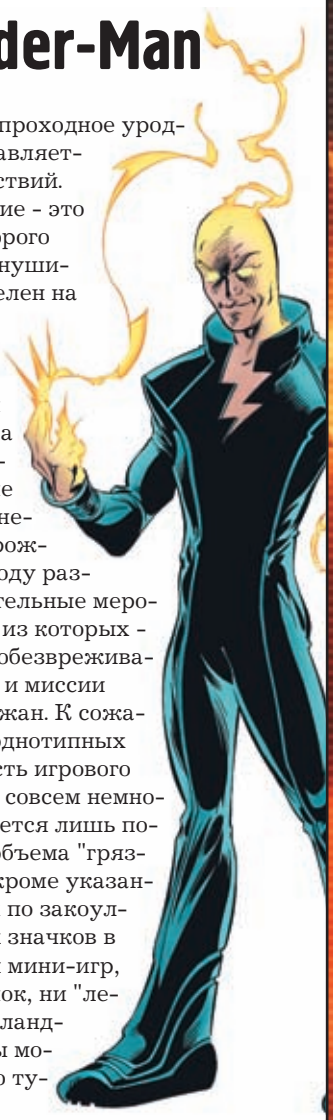

Преступность в городе придется репрессировать штабелями


В игре придется выступать как за Венома, так и против него

Вся команда в сборе. Веном против Электро

Ultimate Spider-Man

бросив вместо себя какое-то проходное уродство), в USM игроку предоставляется почти полная свобода действий. Разумеется, лучшее сравнение - это незабвенный GTA, идеи которого живут уже в десятках игр. Внушительных размеров город поделен на ряд зон и районов. В одной его части - почти одни лишь двухэтажные домики: именно здесь находится знакомая всем хижина Питера Паркера и тетушки Мэй. Вторая половина Манхэттена - настоящие каменные джунгли, царство небоскребов, ярких афиш и дорожных пробок. Тут и там по городу разбросаны различные увеселительные мероприятия, самые популярные из которых - бег наперегонки, задания по обезвреживанию городской преступности и миссии спасения незадачливых горожан. К сожалению, на выполнение этих однотипных задач отводится большая часть игрового времени: сюжетных уровней совсем немного, и каждый из них открывается лишь после выполнения некоторого объема "грязной работы". Еще хуже, что кроме указанных заданий и размещенных по закоулкам и подворотням бонусных значков в городе особо ничего и нет. Ни мини-игр, ни случайных забавных сценок, ни "левого заработка". Лишь пара "ландмарков" типа статуи Свободы могут порадовать глаз заезжего туриста.



Друзья-товарищи

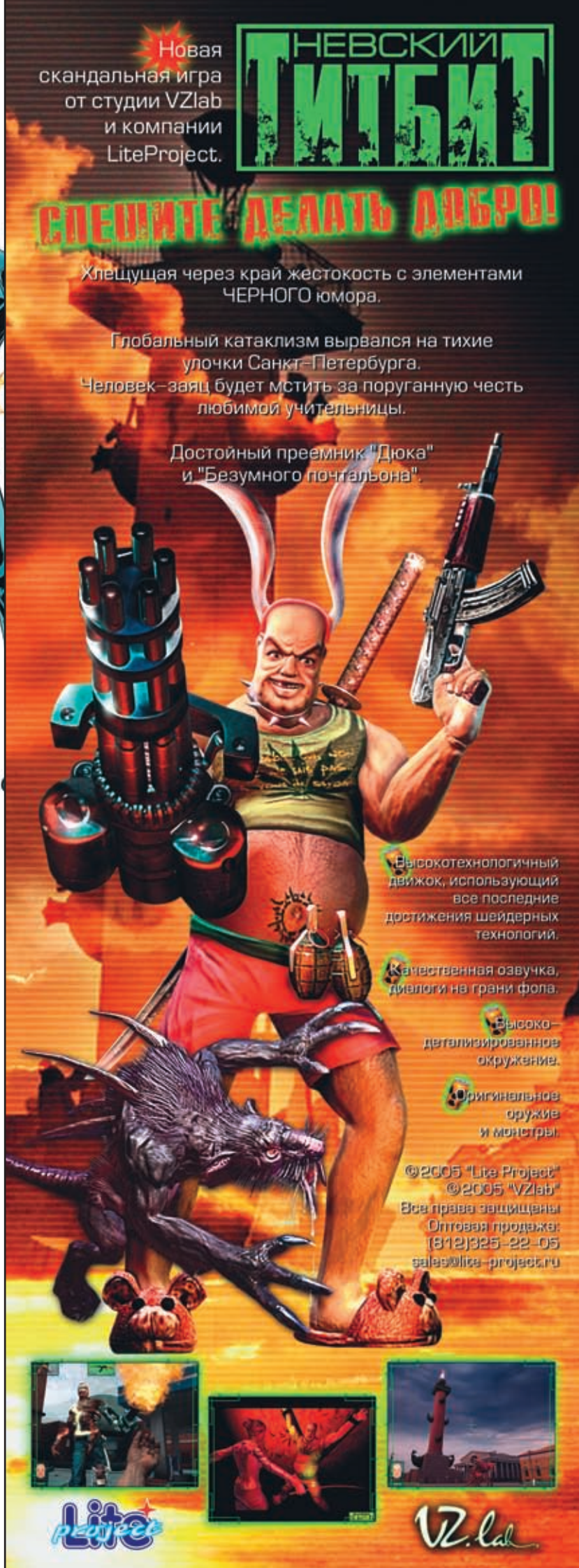
Сюжетные миссии в USM, напротив, сделаны с огоньком. Большим сюрпризом стала возможность поиграть за Venom'a - антигероя комикса, поведение которого в корне отличается от паучьего. Веном без зазрений совести кушает зазевавшихся горожан, совершает спортивные прыжки через половину города и буквально ломает пополам противников. Интересны схватки с R.H.I.N.O., Electro, Green Goblin'ом и другими персонажами, без которых не обходится ни одна игра про Человека-паука. Если разработчики хотели сделать эти поединки отдушиной в однообразном процессе уборки Манхэттена, то у них это получилось. Удивительно, тем не менее, что при гигантском количестве повторяющихся заданий игра все равно получилась весьма короткой.

Новая обертка

Как бы мы ни горячились, как бы они ни старались, но его не изменить. Увы. Игры про Человека-паука, безусловно, еще будут. Как и по "Людям X", Халкам, Бэтменам и так далее, практически до бесконечности. Продукты для своего круга, с собственными правилами и канонами. Конечно, нам бы хотелось, чтобы любые игры прогрессировали, становились разнообразнее, искали новые пути. Но, боюсь, тут можно ожидать только небольших эволюционных изменений, что и показал USM. Хотя чем черт не шутит? Даешь MMORPG по марвеловским вселенным!

Даешь прокачку своего супер-героя! Ура, товарищи!

(Увы, черт действительно не шутит. В июле Билли объявил о разработке "MMORPG Marvel". Почему мы про нее не писали? Потому что это эксклюзив для Xbox 360... Зато у нас есть City of Heroes/of Villains! - прим.ред.)



Андрей ЩУР

ЖИВОДЕР: ЗВЕРЮШКИ ИЗНУТРИ

Это единственная из моих книг, мораль которой я знаю. Не думаю, что эта мораль какая-то удивительная, просто случилось так, что я ее знаю: мы как раз то, чем хотим казаться, и потому должны серьезно относиться к тому, чем хотим казаться.
Курт Воннегут. "Мать Тьма"

Жанр FPS **Издатель** 1С **Разработчик** Action Forms **Рекомендуется** Pentium 4 2.4 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.vivisector.com

Случаи эволюции в жанре action редки, но они бывают. Выглядит это примерно таким образом: представьте, идете вы по городскому парку, и вдруг на вас сверху сваливается белка. Ваше состояние: шок, литры адреналина в крови, всеобщее офигевание. С новой забористой игрой так же. Попробуйте F.E.A.R., и вы поймете, о чем я. Еще в жанре бывают революции: это когда свалившаяся на вас белка спрашивает, не найдется ли у вас закурить, после чего делится нелицеприятным впечатлением о местных собаках и сваливает в кусты. Ярчайший пример такой революции - Full Spectrum Warrior.

В случае с "Вивисектор: Зверь внутри" придти к определенному заключению, что же это: эволюция, революция или вообще нечто мутировавшее трехлапое восьмиглазое, достаточно сложно. У меня не хватит духу назвать что-то конкретное. Скажем так: это была приземлившаяся в полуметре от вас весьма странная белка...

Про неведомые тропинки и невиданных зверей

Один из секретов непохожести "Вивисектора" на какие-то другие экшны - длительный срок разработки. Что-то из планов разработчиков в процессе изготовления в игру попало, что-то вылетело, что-то переросло изначальный замысел, что-то, наоборот, было усечено до минимума. В результате от шутера остается очень неоднозначное впечатление, состоящее из мучительных раздумий "баг или фича?".

Взять хотя бы сюжет. Если вы "Вивисектор" ждали, или хотя бы пару новостей об игре слышали, должны быть в курсе, что основывается она на знаменитом уэллсовском "Острове доктора Моро". Вроде как почти прямое продолжение, но действие происходит в наши дни, героя забрасывают на остров и заставляют мочить бедных генетически и кибернетически усовершенствованных зверолюдей. Ну да, все так - на сайте игры можно почитать складно выстроенную предысторию событий, общую фабулу и особенности ситуации, поджидающей вас в игре. Но это на сайте. В игре же сюжет старательно уходит в стандартные штампы: злой гений, плохой генерал, верный друг и т.п. Сам главный герой, конечно же, вам не просто главный герой, а сложная личность, да еще и генетически модифицированная похуже современных помидоров. В общем, обязательный к употреблению набор голливудского сценариста во всей красе, хоть прямо сейчас иди по списку, рисуй галочки.

С другой стороны, все в той же игре наблюдаются попытки вылезти из этой тривиальности, придать сюжету глубину и серьезность за счет "высоких" рассуждений о природе человеческого и звериного. В результате получается ни то ни се: ни черное ни белое - так, что-то посередине. А посередине у нас, как известно, оттенки серого. Кстати о графике.

Серых противников на фоне серых стен и так особо не видно, а тут еще дым от каждого выстрела...

Недостатком места игровые уровни явно не страдают

Вивисектор: Зверь Внутри

Больно не будет, обещаю

Знаю, что не поверите, но все же скажу - я не специально

Проверенное временем

К визуальному ряду в "Вивисекторе" постепенно вырабатывается двоякое отношение, аналогичное сюжетному. Делали игру долго, новомодные фичи прикручивали по ходу дела, а поскольку за время разработки движок устарел, какие-то из красивостей так и не прикрутились. Скажем, постэффекты, благодаря которым шерсть у зверюшек выглядит очень правдоподобно, присутствуют, зато динамических теней и всяких там бамповых выпуклостей/впуклостей на объектах нет в принципе. Из-за этого картинка на экране выглядит плоско - расстояние до предметов не чувствуется. Отсутствие теней плохо сказывается и на игровой атмосфере. Попытки запугать игрока тварями, выскакивающими из-за угла темного коридора, в "Вивисекторе" не прокатывают: кто познал силу светотени в последних Doom и Quake, только пожмут плечами.

Другая напасть графики - серость окружающего мира. Не знаю, какой замысел был у разработчиков, но того реализма "как в жизни" (который нам все обещает и обещает S.T.A.L.K.E.R.), в "Вивисекторе" не получилось. Получилось ощущение, будто опцию Contrast убрали, пусть не до минимума, но так, чтобы из игры исчезли все яркие тона, и окружающий мир словно погрузился в серую дымку. Вспоминается Far Cry с его яркими тропическими островами - по сравнению с ними невзрачный, страдающий от нехватки солнечного света вивисекторский остров доктора Моро выглядит так, словно находится на одной широте с Исландией. Суровое северное лето, только растительность какая-то неправильная, южная.

Чудище обло, стозевно и чего-то там лаяй

Вы уже поняли, что "Вивисектор" - не та игра, от которой следует ожидать неописуемых красот и величавого сюжета. Но как тут обстоят дела с геймплеем, самым главным элементом шутеров? Дела, как это ни странно, обстоят неплохо, местами даже интересно. Хотя, опять же, разглядывая творение Action Forms, задаешься вопросом: это они специально или нечаянно?

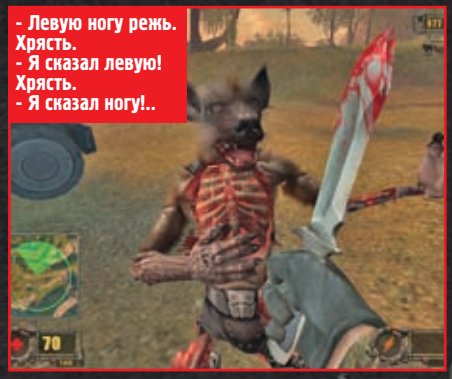
В общем, ситуация такая: берем холодное с горячим и тщательно перемешиваем. Берем незатейливый геймплей Serious Sam и разбавляем его не всегда тривиальными задачками из разряда "и как же мне, черт побери, добраться до следующего waypoint'а на уровне?!". Основная механика прохождения - проще не придумаешь: вот тебе канава, сиречь каньон, топай по нему вперед до waypoint'а, помеченного на карте точкой, а на местности - постаментом-бакеном, из которого в небо бьет мощный узкий луч света (видно за километр, пройти мимо невозможно в принципе).

Как только доходишь до бакена, вокруг тебя спавнится одна или несколько "волн" зверей-монстров различной степени крутости, которые на тебя тут же нападают. Звери в большинстве своем шустрые, верткие, атакуют быстро, отскакивают в стороны еще быстрее, так что бой с ними скорее напоминает "мясо" в дефматче, когда непрерывно стрейфишься и лупишь из шотгана во все стороны, чем стандартный для сингла методично-скучный отстрел тварей. Динамика сражений - вот чем берет "Вивисектор", динамика, рождающаяся по большей части не за счет умных монстров, а за счет их количества, но не перестающая от этого захватывать внимание и ежесекундно бросать вызов игровым рефлексам. Поди попробуй подстрели этих гиен, этих невидимых пантер и огнедышащих леопардов, когда они бросаются на тебя одновременно спереди, сбоку и сзади, да еще и имея при этом преимущество в скорости передвижения. Ощущение загнанного в угол зверя прорезается удивительно четко: начинаешь бегать от тварей, отстреливаться, отпинываться, отбрыкиваться и всячески нецензурно рычать.

Экспой по нервам

Но так же быстро вышеупомянутое ощущение и пропадает. Виной этому размеры уровней, точнее, ярко выраженный их гигантизм. Расстояния нередко бывают настолько здоровенные, что перебежки от одного waypoint'а (т.е. от места, где надо драться) к другому занимают до минуты чистого бега. Естественно, эти расстояния бывают и поменьше, а иногда передвижение разбавляется "незапланированным" спавном монстров, но в результате ритм прохождения все равно выходит рваный. Выбросы адреналина сменяются полуминутными застоями, которые сбивают боевой настрой напрочь.

Самое интересное, что игровая механика такому издевательству над нервами потворствует. Называется все это "RPG-элементы". У главного героя есть несколько атрибутов: скорость, выносливость, и т.п. Каждый из атрибутов обладает тремя ступенями развития. Прокачиваются атрибуты с помощью экспы, полученной за убийство зверей и за нахождение секретных зон на уровнях. С убийствами все понятно: за каждую зверушку получаем положенные очки опыта, а если сделал ей "фаталити" или завалил несколько штук подряд с небольшим промежутком времени, то и бонусные очки начисляются. Но вот исследование территорий на предмет секретных локаций - это как раз та штука, которая отвлекает от непосредственно мочилова, замедляет игровой темп,



убивает динамику. Потому что вместо того, чтобы бежать из одной широченной долины, где всех уже убил, в другую, где тебя ждут аналогичные свершения, ты начинаешь оббегать первую долину по периметру в поиске секретов: залезаешь на ящики, обнюхиваешь углы и т.д. Замашки старого манчкина берут свое - интересно ведь, где тут чего заныкано. Интересно-то интересно, только по большей части интерес оказывается праздным: секреты встречаются в 30% случаев, делая сам их поиск малопродуктивным, ведь, напоминаю, расстояния на уровнях очень немаленькие.

Кхм, я вам там где-то чуть раньше про боевой настрой говорил? Ну да, и я тоже про него еще немного помню, да.

Дустом их, дустом

Начиная с середины игры геймплей в "Вивисекторе" несколько видоизменяется, приобретая больше черт обычных коридорных шутеров. Действие все чаще переносится в закрытые помещения, вместо четвероногих зверей появляются человекообразные мутанты, вооруженные плзамаганами, шотганами и автоматами (это я еще сознательно не упоминаю людей-охранников, которые периодически встречаются на всем протяжении игры и почему-то атакуют вас наравне со зверями). Тактика борьбы с двуногими уже не напоминает Serious Sam, зато напоминает все остальные шутеры: выскочить из-за угла, шандарахнуть из шотгана или пройтись очередью из автомата, после чего спрятаться назад, пока не жахнули в ответ.

Но есть и специфика, которую можно назвать (очередной) визитной карточкой "Вивисектора": в кои-то веки у врагов в реальном времени учитываются прикрытые и не прикрытые броней участки тела, а не только банальные голова/тело/ноги. Стрельба по частично защищенным броней зверям-противникам сопровождается не банальными кровавыми фонтанчиками, а цветомузыкой из рикошетящих о бронепластины пуль, искр, брызгов крови и летящих ошметков мяса, вырванных из незащищенных областей тела. Красиво и необычно. Необычно не только графически, но и в плане геймплея, ибо в перестрелку привносится изрядный элемент

"Мы принимаем бой!" - кричали они. И проклятый лягушонок вопил громче всех...

случайности, когда вместо выработанного годами алгоритма "очередь из n зарядов на простого противника" никогда точно не скажешь, после какой пули тушка врага соизволит откинуть лапки.

Что оказалось еще более необычно, так это то, как система точечного просчета попаданий повлияла на эффективность арсенала игрока. Сам по себе набор "стволов" в "Вивисекторе" стандартен: пистолет, шотган, автомат, пулемет, гранаты, оптика, ракетница, плазмаган, уберваффе. По идее, все оно должно идти по нарастающей эффективности и мощности, но в данном случае после пулемета наступает спад. Верный М-60 за милую душу выкашивает и группы рядовых монстров, прошибая броню, и быстро разбирается боссами, в то время как никогда ранее не подводившая ракетница в "Вивисекторе" нормально работает только по группам слабо бронированных целей - хорошо защищенные одиночки ловят ракету на грудь и продолжают огонь по игроку. До смешного дело даже доходит: к практически одетым в броню медведям лучше подбежать поближе, раззадорить, а потом, отбегая назад, уложить десятком выстрелов из пистолета четко в рычащую пасть вместо того, чтобы носиться на средней дистанции туда-сюда и скоблить ракетами бронированные бока зверюги.

Скорее жив, чем мертв

"Вивисектор" чем-то напоминает повозку, водитель которой так и норовит засунуть в колеса палку-другую. Непосредственно боевая часть в игре хорошая, хорошая без каких-либо скидок. Но при этом геймплей постоянно разбавляется и снабжается какими-то странными мелочами, уводящими от адреналиновырабатывающей сути. Зачем в игре, где много и часто приходится бегать по ландшафтам, сделаны такой низенький прыжок и такая жестокая физика падения? Чуть свалился с камушка - получи 20-30% жизни долой, а то и вообще половину снесет. Это так реализм отображается? Тогда почему у всех стволов в игре отсутствует перезарядка: как вам М-16 с рожком "стреляй-пока-200-патронов-боезапаса-не-кончатся"?

Хватает в игре и обычных багов. Ничего особо страшного не встретилось, но, скажем, когда выпущенная из снайперской винтовки пуля на дальней дистанции вдруг не наносит повреждений, или когда в тебя сверху попадает шедшая по вертикальной траектории мина, хотя ты спрятался под полом деревянной хижины, становится немного обидно.

Под конец вернусь к вступлению и повторю свой основополагающий тезис: "Вивисектор" - та еще белка. Загадочная. Серая, но с таинственным блеском в глазах. Постичь ее сложно, хотя и можно, если поймете, зачем она приземлилась на собственный хвост.

Пятая бронемедведевая бригада "Мишки Гамми"

Местный Че Гевара

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40
Графика	7	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Управление	7	x 0,20
Ценность для жанра	7	x 0,10

ИТОГО **7.5**

Daemon Vector

КОНЧАЛО КОНЧАЛ

Илья ПОЛЯКОВ

Любишь кататься - катись к чертовой матери!
А. Кнышев. "Тоже Книга"

Жанр Бессмысленная рубка на зубочистках **Издатель** XPEC Entertainment, Акелла **Разработчик** XPEC Entertainment **Количество дисков** 2 CD
Русское название Daemon Vector: Укрощение тьмы **Рекомендуется** Pentium 4, 256 Мб RAM, видеокарта 3D **Сайт** www.akella.com/ru/games/daemonvector

На узкой больничной койке покоится тяжело больной жанр фэнтези. Жанр фэнтези пучит. Пучит страшно, дико. В приступах буйства жанр фэнтези гложет надкроватный балдахин и осоловело косится на фотокарточку профессора Толкиена, прибитую неизвестным доброхотом гвоздиком к стене. Профессор улыбается пациенту всезнающей ленинской улыбкой. Старый интриган чувствовал, что так все и закончится.

Головной мозг положите в тумбочку. Заприте на ключик. Ключик можете съесть. Это была присказка. А сказки не будет. Сказка отменяется. Времена для нее дюже неподходящие.

Чумка

В Европе. Бушует. Рейсом из Китая. Заболевание несет куда как большую опасность, нежели полагали поначалу наивные пейзане и пейзанки. Вирус не берет гомеопатия и клистир с ромашковым настоем, вирус анимирует мертвых, мутирует тела в разномастную биологическую нелепицу. Натравливает новорожденную фауну на истеричных людишек. За всем этим стоит Мистическая Сила. Мистически сильная и сильно мистическая. Засим, сюжет можно считать пересказанным. Ставить галочку?

Мальчики по выносу

Дорогой читатель, твой покорный проковылял весь DV, потратив на нее 5 часов и 22 минуты своей молодой жизни. Но потратил категорически не зря - смотрите, вот он скриншот с Главной Сволочью. Скриншот показателен. Скриншот объясняет многое. Обратите внимание, как поразительно ГС похожа одновременно на Гидралиска и полуночного таракана с обертки мелка "Машенька". Такое случается, когда плагиат становится основным источником вдохновения. То есть, довольно часто.

Мы бежим по пасмурным уровням "Укрощения Тьмы". Режем. Кромсаем. Передвигаемся по глобальной карте. Сражаемся с "вродекакбоссами". Бухту сердца заливают сомнения. Стены разума уступают ордам смятения. А... А зачем?

Нет, действительно. Зачем нам два героя на выбор, если разница между ними заметна лишь крайне занудному любителю изучать все и вся через треснутую лупу? Товарищ по имени Асгар по-чекистки искренне машет мечом, а девочка-припевочка Рея лупцует оппозицию внучатым племянником алебарды. Асгар выносливее, Рея шустрее. Та разница в классе и боевых стилях, что царила на просторах великой Severance: Blade of Darkness, здесь осыпается сухим прахом ацтекской мумии. Ай-яй.

Из побежденных уродцев вылетают синие сгустки Анимы. Анима - это и деньги и почти настоящий ролевой опыт. Расходовать Аниму (равно как и осуществлять save game) позволяется исключительно между уровнями. Консольщина? А то. Впрочем, обещавшаяся стать оригинальной задумкой субстанция А таковой не стала. Оппозиция слишком хила, дабы регулярно тратиться на бутылочки с лечебным зельем, а RPG-характеристик, увы, не завезли. Нет, разумеется, можно провести сеанс искусственного увеличения жизненных сил или мощи какого-нибудь, прости господи, суперприема (весьма часто осуществляемого комбинацией немыслимой сложности "нажми-три-раза-мышекнопку-белый-масса") но ничего принципиально нового экзерсисы не дадут. Ударил-уронил-добил. Браво, браво!

Временами, ноги спотыкаются о нечто, напоминающее головоломки. Обычно загадки сводятся к вытрясыванию из шустрящих неподалеку воргов нужной детали интерьера с последующим помещением детали на постамент. Иногда путем невиданных интеллектуальных усилий XPEC Entertainment, персонажу приходится решать "нажми-на-нужные-плитки-пола", осторожно сверяясь с отобранной у очередного страхолюдного неудачника бумажонкой.

Почему-то от всего этого отчаянно хочется спать.

Расстрелять

Daemon Vector есть Daemon Vector. Безыдейность, возведенная в ранг искусства, использующая затертости и клише как костыли, коими она без устали лупит всех, кто попадается на ее кривых путях-дорожках. Сторонись, дорогой радиослушатель. Беги прочь. Ибо... ибо серость.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	6 x 0.40	ИТОГО
Графика	6 x 0.20	
Звук и музыка	5 x 0.10	5.8
Дизайн	6 x 0.20	
Ценность для жанра	5 x 0.10	

Взы-взы - стрижает меч (с)

Собственно, ГС. Вяловат, медлителен, дурно воспитан

Warhammer: Mark of Chaos

Александр КРАСНОВ

ЖАНР	RTS
ИЗДАТЕЛЬ	Namco Hometek
РАЗРАБОТЧИК	Black Hole Games
ДАТА ВЫХОДА	2006 год
САЙТ	www.namco.com/games/warhammer

ЛЮДИ-КРЫСЫ НА ПРИЦЕЛЕ МУШКЕТА

Когда солнце сядет
И мир во мрак уходит,
Пламя рвет темноту
И эль льется в кубки -
Не спеть ли нам саги,
как гномы слагают!
"Сага о Сигмаре"

Как бы странно это ни звучало, но появившиеся несколько десятков лет назад занятные пластмассовые фигурки от ведущего ныне производителя настольных игр Games Workshop до сих пор не дают покоя десяткам тысяч граждан различных возрастных категорий. А в последние годы эти самые фигурки, комплектующие легендарную серию "настолок" Warhammer, провели успешную экспансию на заметно растолстевший рынок интерактивных развлечений. Причем наиболее успешно выступает часть вселенной "боевого молота", имеющая в названии "40 000". Да вы и сами, небось, уже давно залпом осушили великолепный Warhammer 40 000: Dawn of War - Winter Assault от Relic Entertainment.

А вот фэнтезийной составляющей легендарного мира как-то не везло на громкие имена разработчиков и частые появления в сводках новостей. Единственным проектом, что удалось выковырять из стратегических архивов, оказался Warhammer: Dark Omen, датированный столь нынче далеким 1998 годом. Но есть люди, которые помнят заслуги ветерана перед игровым сообществом. И эти люди совсем не прочь организовать возвращение фэнтезийному Warhammer законного места рядом с преуспевшим родственником.

Больше не гибнем за металл

Мы как-то в новостях уже обмолвились про компанию Namco, грозившую как следует встряхнуть заботливо приготовленные на "черный день" заначки для компьютерных апгрейдов своими новыми бронебойными проектами. И чем чаще японцы объявляют о разработке очередной PC-игры, тем сильнее верится в необходимость будущего расставания с львиными долями кровно нажитых зарплату.

Следующим за билл-роуперовской Hellgate: London прибыл по наши души Warhammer: Mark of Chaos, изготавливаемый студией Black Hole Games, авторами несколько пресноватой, но безумно красивой RTS Armies of Exigo. Однако не подумайте, что хитрые разработчики замыслили клонировать свой предыдущий проект (являющийся в свою очередь калькой с WarCraft III), заменив местных юнитов патентованными имперскими вояками. Напротив, они настроены сместить акцент игры на безостановочные боевые действия, как это стало модно у флагманов стратегостроения. Если раньше практически любую миссию в среднестатистической RTS можно было выполнить благодаря своевременному захвату каких-нибудь шахт по добыче грибов и последующему рашу базы голодающего противника, то теперь предстоит активно оперировать способностью брать врага врожденными и приобретенными умениями. Но это не означает, что Warhammer: Mark of Chaos оставит вас без инженерно-экономического менеджмента. В игре обязательно будет "столица", которую следует застроить на "деньги партии" всевозможными оборонительными и мирными сооружениями.

Кроме того, во время исследования карты вы будете регулярно натыкаться на фермы, башни, гарнизоны и замки, в которых можно уютно разместить компактный отряд стрелков и тем самым серьезно подпортить жизнь пробегающим мимо неприятельским армиям. К услугам же штурмующих, как обычно, предлагаются осадные орудия типа таранов, лестниц и катапульт. На полноценный Stronghold пока рассчитывать не стоит, но сама возможность еще раз оказаться в неприятельском окружении заставляет одобрительно хмыкнуть и морально подготовиться к производству котлов с кипящей смолой.

Если бы не пушки и мортиры на первом плане, поклялись бы, что это внеочередная RTS по The Lord of the Rings

Фанаты ФК "Спартак - Северные Пустоши" страшно мечтают заполучить бесплатные сувениры, но, судя по всему, не в этот раз

"А где же тролли?"

Из семнадцати вархаммеровских рас играбельными в Warhammer: Mark of Chaos будут только четыре. Каждая, по старой настольной традиции, более чем оригинальна и самобытна.

В первую очередь стоит упомянуть Империю, самую "человекоподобную" сторону в игре. Согласно истории, армии людей в Старом мире всегда стояли на передовой в войне с силами Хаоса, которым, по понятным причинам, не живется спокойно в своих северных землях. Имперцы, помимо стандартных пик и мечей, имеют в арсенале несколько простеньких магических фокусов, позаимствованных у Высших эльфов, а также примитивные кремневые ружья и мортиры. Вот и думай, откуда растут уши у непобедимой Imperial Guard из Warhammer 40 000.

Высшие эльфы, древняя магическая раса ловких и изящных существ, в незапамятные времена покинула Старый мир, переехав на остров Алтуан, но вернулась во время Великой войны Хаоса и примкнула к Империи в борьбе с северными племенами захватчиков. После победы над врагом эльфийские вожди не повели свой народ на новое обогретое место жительства, а остались в освобожденном Старом мире, обучая местное население искусству файрболов. Кроме глубоких познаний в магии, остроухие поголовно являются отличниками боевой подготовки и могут даже в небольшом количестве организовать серьезные проблемы неприятелю.

Третьей расой станут уже упоминавшиеся "силы Хаоса" - свирепые орды варваров, населяющие Северные пустоши, дом четырех богов Хаоса: Тзинча, Кхрона, Наргла и Слаанеша. Обитатели этого мира отличаются бесстрашием и со временем мутируют в совсем уж неприличных размеров берсеркеров. Единственной целью варваров является порабощение Старого мира.

Последними в списке идут Скавены. Представители этой расы напоминают гигантских прямоходящих крыс. Грызуны, не являясь по отдельности большой угрозой, берут противника числом и потому редко появляются на поле боя компанией меньшей, чем сотня-другая особей. Лидеры скавенов - живые пророки - регулярно устраивают генетические эксперименты над своими подопечными, выращивая новых гигантских тварей угрожающего вида.

Помимо основных фракций, игрок может прибегнуть к институту наемников, среди которых ожидаются орки, вампиры, тролли, гоблины, гномы, андеды и многие другие. Однако это не значит, что исторически сложившиеся отношения между "игровыми" и "наемными" расами не будут учтены разработчиками. Поэтому, если вы, допустим, решитесь раскошелиться на отряд орков, то никто не даст гарантий, что зеленокожие будут эффективно драться за вас плечом к плечу со, скажем, эльфами.

Уровню детализации "пушечного мяса" может позавидовать даже какая-нибудь средненькая RPG

Империя наносит ответный удар

Сюжет Warhammer: Mark of Chaos, как и подобает уважающей себя игре по уважаемой многими лицензии, тесно связан с первоисточником - культовой "Черной библиотекой", являющейся для любого фаната вселенной этаким аналогом "священного писания". Разумеется, от внимания разработчиков не ускользнет и историческая хронология мира Warhammer. А предоставляемые в распоряжение игроков персонажи станут настоящими главными героями с простенькими, но все же RPG-характеристиками и возможностью вступать в диалоги с различными разговорчивыми товарищами.

Все в игре начнется с конфликта Империи и Орд Хаоса, затеявших очередную войну за главенство над Старым миром. Впоследствии к дележу жизненного пространства (на стороне людей и варваров соответственно) присоединятся эльфы и скавены. А игроку достанется лишь право выбора одной из двух сложившихся коалиций.

Любая кампания будет характеризоваться не только уникальной сюжетной линией, но и предложит несколько отличающихся друг от друга вариантов игрового процесса, например, поиск артефактов, непосредственно влияющих на ход сражения, завоевание стратегически важных точек и незапланированные переброски армии из одного конца карты в другой.

Управляться со строительством и перемещением личного состава удобнее всего будет на тактической, упрощенной карте, примерные функции которой вам, надеюсь, знакомы по серии Total War, а вот бить морды имперцам и развешивать по кустам уши эльфов лучше, понятное дело, на боевой, где и раскроется весь потенциал созданного девелоперами движка.

О вкусе и таланте программистов и дизайнеров из Black Hole Games наиболее красноречиво скажут прилагаемые скриншоты. Мы же ограничимся скромным негодованием: "Как, до релиза еще целый год?!"

Sins of a Solar Empire

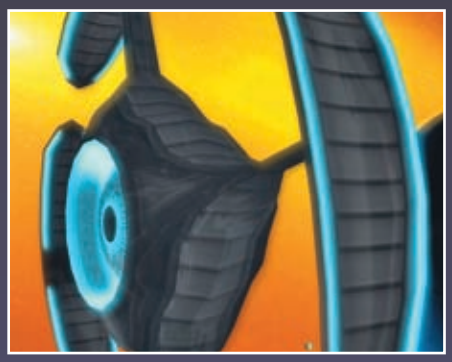
СОГРЕШИТЬ В СОЛЯРИИ

Александр КРАСНОВ

Если бы фантасты тратили силы не на убеждение других в возможности проникать сквозь стены, летать без аппарата и обмениваться душами, а на сами эти дела, - как далеко продвинулось бы человечество!
К. Прутков

Жанр RTS **Издатель** Не объявлен **Разработчик** Ironclad Games **Дата выхода** 2006 год **Сайт** www.ironcladgames.com/sins

Казалось бы, после череды посредственных клонов культового Homeworld и долгожданного релиза Homeworld 2 должна настать эра полномасштабного завоевания виртуального космического пространства. Причем обязательно трехмерного. Но, несмотря на положительные оценки критиков и стабильное сметание игровых боксов с полок жаждущими глубокого "сайенс фикшна" игроками, жанр космических стратегий в реальном времени начали теснить его более расторопные собратья по стратегическому корпусу. Отыскались желающие восстановить нарушенную справедливость и отстоять на звездных рубежах попранные права. Одним из таких борцов за "униженных и оскорбленных" выступает молодая, совершенно не нюхавшая пороху команда. Встречайте: Sins of a Solar Empire от канадцев из Ironclad Games.



Местный аналог не то гостеприимной базы из Startopia, не то командного центра из "2001: Космической одиссеи" Стэнли Кубрика. Хотя неоновые подсветки склоняют пока к первому варианту

Мастер Солнечной Империи

Дебютантам показалось мало "просто разобрать и собрать" старичка-Homeworld. За неплохую идею посчитали прикрутить к телу будущей игры и частичку ветерана из совершенно иного лагеря - Master of Orion. Придется вам содержать в гармонии талант адмирала флота и императора персональной галактической империи.

Выглядеть это будет примерно следующим образом. Облачившись в темно-бордовую мантию, игрок методично исследует глобальную карту вселенной, подыскивая в попадающихся солнечных системах новые планеты для колонизации. Причем потенциальными колыбелями жизни могут стать как покрытые сплошным океаном миры, так и пустынные горные земли без единой молекулы.

В случае же обнаруженного сопротивления игроку предстоит ввязаться в стандартное real-time сражение с маневрами космических крейсеров и запусками во вражеский тыл назойливых истребителей. Кстати, судя по скриншотам, зрелище обещает быть неоднозначным: беззастенчиво кислотная раскраска взрывов и объектов, отвратный дизайн звездолетов (которые разработчики обещают разрешить модифицировать), дефицит полигонов и унылые текстуры - складывается ощущение, что в 1999 все было куда веселее.

Кто-то опять любит троицу

А вот с историей вселенной Sins of a Solar Empire разработчики действительно постарались, расписав подробную хронологию событий примерно на 10 тысяч лет. Нас же сейчас интересует конфликт, в который были втянуты три расы, одну из которых, как вы уже догадались, и предстоит выбрать игроку. Любите праведных борцов за свободу с технологическими преимуществами в рукавах? Тогда вам к угнетаемым Торговым мирам, объединившимся под угрозой уничтожения в Чрезвычайную торговую коалицию. Угрожает негоциантам мистический союз The Advent, использующий пси-технологии и рыскающий по всей галактике в поисках неких необходимых для беззаботного существования ресурсов. Третья раса - древняя Вассарийская империя, колонизирующая Вселенную вот уже не первое тысячелетие , попутно уничтожая целые народности и планеты. Симпатично, что тут скажешь.

Правда, желающих издать столь амбициозный проект пока что замечено не было.

Розовые взрывы - это уже перебор. Чем они там только пичкают свои звездолеты?

Эти образцы передовой мысли человечества пока что больше напоминают слегка футуристические фуры дальнобойщиков

DUNGEON SIEGE II
«Сбалансированная смесь из сумасшедшего рубилова
и качественных ролевых элементов»
Страна Игр
PC
CD-ROM
SOFTWARE
ФИРМА «1С»
GAS powered GAMES
Microsoft game studios
UBISOFT
© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo and the Windows logo are either trademarks or registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. 2002-2005 Gas Powered Games Corp. All Rights Reserved. Gas Powered Games and Dungeon siege are the exclusive trademarks of Gas Powered Games Corp. Published by Ubisoft Entertainment under exclusive licence. Ubisoft and Ubisoft logoo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S and/or other countries.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.
По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 681-44-07 1c@1c.ru, http://games.1c.ru

Гнэл УНАНЯН

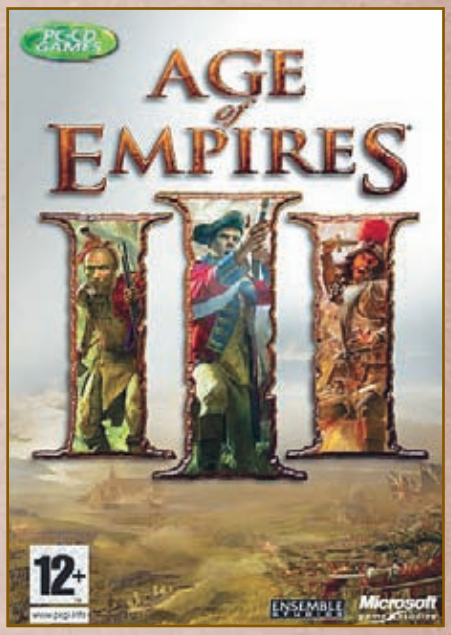
This agreement only gives you some rights to use the software.
Microsoft reserves all other rights.
Выдержка из лицензионного соглашения Microsoft

MS AoE Home Edition

Жанр RTS **Издатель** Microsoft Games, 1C **Разработчик** Ensemble Studios **Рекомендуется** Pentium 4 2,8 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 3 CD
Сайт www.ageofempires3.com

Лепо

Ну дают, ну наворотили! Правду говорит старинная рекламная поговорка "Дизайнеру надо платить"! Запустите третью серию бессмертной мелкомягкой стратегии и увидите, что бывает, когда художникам платят много, очень много. На любом экране AoE 3 столько всего, что глаза разбегаются. Хочется на все плюнуть и смотреть, как крестьяне рубят лес, как утки летят над полями, делают круг и садятся на озерцо, как плещет прибой (нечто невероятное), как строятся, а в случае чего и разрушаются здания, как ядро раскидывает вражеских пехотинцев (почти что ragdoll!) и потом катится по земле... Зайдите в экран настроек видео, выкрутите все на максимум (плевать на фреймрейт) и наслаждайтесь! Вот туземная деревушка, горит костер, осыпая искрами дежурную скво. Та перестает ворошить дрова и трет глаза. Мальчишки соревнуются в ловкости, балансируя на хлипком заборчике, огораживающем немудреный огородик. Вот один из них спрыгивает и показывает что-то другому, тыча пальцем куда-то в лес. Интересно, что там? А там вражеские янычары приближаются! Вот так, друзья... Вся эта красота не ради красного словца, а вполне себе полезна. Информационно насыщенная графика - главное и, пожалуй, единственное ноу-хау AoE 3. Красоты Нового Света в исполнении Ensemble Studios - это не просто eye candy, а своего рода дополнение интерфейса. Многие игровые аспекты и детали интуитивно понятны игроку без изучения окон свойств или чтения системных сообщений. Простые вещи типа "в маленьком бизоне мало мяса, а в большом - много" откровением не являются. Вряд ли кого-то могут удивить модели юнитов, всем своим внешним видом и манерой передвигаться обозначающие собственную крутизну или специализацию. Все эти приемы далеко не новы и уже встречались. А вот, скажем, детальнейшая проработка стадий разрушения построек вносит новую струю не только в графическое оформление, но и в геймплей. Объясняю на примере. Положим, есть у



Это не диверсия. Брандер все время горит, но взрывается только по команде

На марше войска ведут себя вполне благопристойно...

а вот непосредственно в бою разбредаются кто в лес, кто по дрова

вас сторожевая башня, на которую периодически наваливается враг. Мимолетного взгляда на нее достаточно для определения ее состояния с точностью до десяти процентов лайфбара. Я, например, всего через пару миссий на глазок определял, сколько еще атак выдержит форпост, стоит ли сейчас затевать ремонт или можно подождать.

Вот вам еще один пример. Сходятся в схватке мой галеон и пиратская шхуна. После первого же залпа пиратов мой корабль теряет мачту и половину парусов, у противника же повреждения гораздо легче. Я немедленно выхожу из боя и отступаю под прикрытие береговых батарей, потому что мне и без всяких лайфбаров понятно - силы неравны. Несмотря на все это, у каждого юнита, строения, источника ресурсов имеются явно прописанные характеристики. Впрочем, пользоваться ими вряд ли придется. AoE 3 - это стратегия, в которую можно и нужно играть "на глазок".

Нелепо

"Это почему же?" - спросит пытливый читатель и будет прав. Современные RTS не поощряют приблизительности. Так то ж современные! А у третьей части "Эпох" под переливающейся всеми цветами радуги шкуркой все то же самое, что было у первой в давно забытом 1997 году, то бишь практически ноль. Сказать, что юниты не умеют ничего, - это сильно приукрасить действительность. Из органов управления - только кнопки "стой", "умри" и "в здание, бегом марш". Ни патрулирования, ни линий поведения, ни возможности одному юниту следовать за другим или защищать его. Ничего этого нам не позволено: все эти права Microsoft оставила себе. Иногда кажется, что по задумке дизайнеров многие вещи юниты должны были делать сами. Действительно, группа сама поддерживает строй, сама атакует приближающегося противника. Только вот выполняется это криво. Строй нельзя развернуть, как тебе хочется, стрелки охотно лезут в драку с конницей и совершенно не умеют держать дистанцию. Бойцы после отражения атаки не возвращаются на исходные позиции, в результате после двух-трех нападений ваши войска растягиваются по всей карте. Какими-либо индивидуальными особенностями типа спецвозможностей обладают только герои и два-три простых юнита. Остальные - серая бессмысленная масса. Это я к тому, что тактики нет напрочь. Перейдем к стратегии.

Идеи насчет родного города, который по-матерински машет платочком с того берега океана и шлет время от времени посылки заблудшим в Новый Свет сынам, не так оригинальна, как того хотелось бы дизайнерам из Ensemble Studios. В

Изрядно досталось испанцу, аж щепки в разные стороны полетели!

Ну вот, еще сотня экспы! А всего делов-то было - из пушки разок пальнуть

Загнанный на дерево индеец - это не просто деталь пейзажа. Это квестовый персонаж, открывающий возможность подружиться с туземцами

Мельницы особенно нервируют индейцев, а может, головокружение вызывают

Colonization (MicroProse, 1994 год) все это было реализовано: и метрополия, и взаимоотношения с туземными племенами, и торговые посты. Причем сделано было намного продуманнее. В те стародавние времена ценилось только золото, и помощь из Европы присылалась исключительно взамен на вовремя отправленные налоги. Да и приходили не банальные подачки, а уникальные специалисты и мегаполезные товары для торговли или производства, которые произвести самому было нереально.

В наше смутное время универсальной валютой является экспа. Именно за очки опыта в AoE 3 можно выписывать из метрополии дополнительные ресурсы, юнитов, внеочередные апгрейды. Это было бы не так страшно, если б опыт не начислялся буквально за все. За постройку зданий, за тренировку юнитов, за уничтожение противника... Не уверен, но кажется, счетчик опыта растет просто по определению. Во всяком случае, мне его так и не удалось его остановить. Также не удалось понять, за что меня все время премируют очками опыта в то время, когда я распустил все юниты, разрушил все здания и нахожусь на карте в обществе двух героев, которые, к сожалению, неубиваемы. На эту бездонную дыру наложена малюсенькая заплатка в виде невозможности заказать самые вкусные посылки больше одного раза. Только вряд ли это поможет балансу в игре, где для набора опыта, в общем-то, и противник не нужен.

Почему косяк рыбы размером 398 еды называется "Возможно Бессмертный Окунь" - одному Гейтсу известно

Ощущение от прохождения двух актов одиночной кампании (всего их три) примерно такие же, как от первого знакомства с Windows XP. Красивый, округлый, облегченный интерфейс, множество всяких сервисов, подсказок, все чирикает, попискивает, задорно чешет лапой ухо и каждую минуту ненавязчиво намекает на то, чтоб ты дергал выделенные тебе три с половиной рычажка и не лез ни в какие настройки. В качестве ответной услуги игра исправно крутит очень симпатичный (а местами даже интерактивный) скринсейвер о том, как одни человечки борются с другими за местечко под солнышком.

Казалось бы, достаточно посидеть вечер-другой, поохать, потыкать пальцем в разные спецэффекты и успокоиться. Однако же играть в AoE 3 нужно обязательно. Для чего? А для того, чтобы научиться воспринимать новый вид графики, наработать навыки считывания информации о происходящем в игре по поведению и состоянию объектов, научиться распознавать и предугадывать будущие состояния по динамике игровых процессов. Уверен, что такой способ подачи информации станет основным в самом скором времени, особенно для RTS, где каждая секунда внимания игрока ценится на вес золота.

Отнеситесь к AoE 3 как к тренажеру для будущих стратегов, и, возможно, вам будет приятно в нее поиграть.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО
Графика	9 x 0.20	
Звук и музыка	8 x 0.10	
Оригинальность	7 x 0.20	7.6
Ценность для жанра	8 x 0.10	

В БОЙ ИДУТ ОДНИ

Махмуд

...А то по шее получу, и подвиг свой не совершу.
К/ф "В бой идут одни старики"

Жанр RTS **Издатель** 1С **Разработчики** Best Way, Dark Fox **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** games.1c.ru/diversant

Знаете, что такое адд-он? Это нечто вроде дрезины, которая цепляется к паровозу и, когда тот уже задыхается на подъеме, помогает ему свежей мускульной силой. Причем неважно, стоят ли за ее рычагами квалифицированные машинисты, или же это обычные станционные рабочие, которые проснулись на этой платформе утром с похмелья. С помощью этого незатейливого агрегата поезд успешно въезжает в гору, а машинист, перевалив через вершину, отцепляет его и сам получает плату за проезд.

Адд-оны - в массы!

Не хочу сказать, что Dark Fox является именно теми рабочими, но то, что об этой команде до сих пор не было слышно, это точно. Возникнув ниоткуда (разумеется, для нас, простых игроков), они предложили свой вариант развития событий, забросив в тыл врага команду диверсантов, которым, в отличие от фронтовиков, не грозит покататься на танках на передовой, грозно постреливая из ППД в сторону напуганных фашистов. В течение десяти миссий им предстоит выполнить кучу работы: взять в плен офицера, обеспечить группе сопровождения "языка" дорогу через линию фронта, уничтожить немецкие радиолокационные станции и так далее. И все это надо сделать ограниченным составом в количестве от двух до шести человек. Вы никогда не видели, как два бойца зачищают кусок линии фронта протяженностью около полукилометра? Сыграйте в "Диверсантов", и вы это увидите.

Разработчики попытались разбавить дружный мужской коллектив и внедрили в команду своего человека - женщину-снайпера, которая мастерски передвигается ползком, умудрившись не помять и не заляпать свою юбку цвета хаки. Это единственный намек на узкую специализацию в игре.

Отстрел несогласных

Миссии начинаются так: группу бойцов выкидывают в безлюдном или малонаселенном месте, после чего озвучивают задание. Открываем карту и... мама дорогая! Вы когда-нибудь видели больного корью? Ну, там разные красные точечки по всей коже и так далее... Карта просто усыпана фрицами, причем не просто какой-то там пехотой, а вполне полноценной армией с тяжелой и легкой техникой на подхвате. Мужайтесь, в некоторых миссиях придется с помощью малюсенькой группы бойцов завалить всех, в остальных же - ограничиться примерно половиной. Тяжелая и, не побоюсь этого слова, нудная работа. В большинстве случаев программа действий проста: отводим группу в сторонку, один стреляет во врага, на нас бежит кучка, которую мы методично уничтожаем. Если там есть танк, то убегаем подальше, враг поищет-поищет и остановится. И так на протяжении всей игры. Создается впечатление, что ее просто набили содержимым под завязку, чтобы заставить игрока просидеть за компьютером как можно дольше.

Чудеса макияжа

Женщины... Это такие существа в юбках, говорящие высоким голосом и периодически поправляющие прическу на голове. Складывается впечатление, что местная мадмуазель к ним относится только внешне, причем если смотреть издалека. Когда же открываешь ее инвентарь, перед тобой предстает небритый мужик, на которого смотреть больно. И еще. Я никогда не видел женщину, говорящую приятным баритоном, когда... хм... по ней кликаешь мышкой. Непонятно все это. Если вводишь в игру нового персонажа, позаботься о том, чтобы он был натуральным, а то как-то страшно становится.

Я уже не говорю о звуках шагов, когда персонаж ползет, и микроскопического размера набора возгласов и воплей. Это "Эх, братишка, что делать-то будем?" преследует меня в страшных ночных кошмарах до сих пор. Разработчикам адд-она было бы неплохо определиться, что именно они делают - простой набор миссий или же нечто большее. Если первое, то не надо вводить в него новых персонажей, не поменяв начинку.

Не очень удачный адд-он, который заставляет потратить много времени, практически не принося удовольствия. Сплошная зачистка территорий, время от времени прерывающаяся мыслительным процессом. Если есть лишнее время, можно купить.

РЕЙТИНГ ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 8.2

И вот ЭТО предстоит зачистить двумя бойцами!

Прямо скажем, в большинстве случаев местные солдаты откровенно тупят

Dungeons & Dragons: Dragonshard

Гнэл УНАНЯН

ДРАКОНЧИКИ В ПОДЗЕМЕЛЬИЦАХ

Алмазы... Золото... Сапфиры!
Терри! Терри, мы богаты, богаты,
мы сказочно богаты!!! Терри... Терри?..
Знаменитые последние слова

Жанр RTG (S?) **Издатель** ATARI **Разработчик** Liquid Ent. **Рекомендуется** Pentium 4 3,4 ГГц, 1024 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.atari.com/dragonshard

Представьте себе, что "Война и мир" выпущена в виде комикса или что Эминем поет на MTV арию Мефистофеля (ту самую, где "...люди гибнут за металл...") в характерной для себя манере. Поспешных выводов делать не надо, современное искусство - штука заковыристая и такое иногда выкаблучивает, что просто диву даешься, до чего можно дойти, пытаясь выделиться из мутного потока массовой культуры. А в том, что жанр стратегий реального времени является масскультом, сегодня сомневаются разве что слепой да глухой.

Производители RTS напоминают афроамериканских рэперов: те тоже пускают фоном какую-нибудь музычку известную, из "Князя Игоря", например, и давай начитывать о наболевшем: о тяжкой судьбе черного человека, об опасностях жизни в гетто, о романтике поножовщин в подворотнях, а оперная певица на втором плане пускай заливается. Неважно, о чем там была ария и опера вообще, главное, чтобы паузы в речитативе заполнялись.

Удивительно, что RTS'ники в поисках свежей подложки для старого геймплея так долго не догадывались обратиться к Wizards of the Coast. Очевидный же ход! Вселенная D&D раскручена дальше некуда, сеттинг фэнтезийный, миров - пруд пруди: все условия созданы. Правда, цены, наверняка, кусаются, и публика довольно привередливая, то есть каким-нибудь полякам или венграм в разработку лучше не отдавать. Зато если правильно к делу подойти, то можно неплохо подзаработать. Вот как-то так подумали в ATARI и решили рискнуть.

Кисельные берега

Очень кратко введу в курс дела тех, кто не читал превью и вообще впервые слышит о D&D: Dragonshard.

Давным-давно в одной далекой гала... а, нет, это совсем из другой оперы, но смысл такой же. Однажды два дракона (один белый и пушистый, а другой скользкий и противный) крупно повздорили и так сцепились, что извели друг друга подчистую. Тот, который противный, превратился в планету Эберрон, а тот, что посветлее, - в пояс астероидов вокруг нее. Астероиды эти имеют два главных свойства. Во-первых, они содержат магическую энергию, а во-вторых, очень плохо летают, поэтому периодически падают на поверхность планеты. В один прекрасный день на континент Ксендрикс упало центральное тело бывшего дракона размером с приличный небоскреб. Магии в этой штуковине было столько, что все окрестные ящерицы встали на задние лапы и научились ходить, говорить, а некоторые даже летать. Так появились Лизарды. Новорожденная раса Эберрона приняла ревностно охранять свои земли и

Кипит наш разум возмущенный... Варвары толпой кого хочешь запинают. Да хоть эттина!

Этот Змей Горыныч тупо пялился на невидимого вора вплоть до самой смерти. AI в одиночных кампаниях урезан неприлично

Ура, мы ломим! Гнутся шведы! Шведы? А эти откуда взялись?

Умбрагины прореживают местную фауну. Самое время ударить в спину

источник жизни на них. Понятное дело: кому хочется обратно - мордой по грязи елозить.

Весть о падении Сердца Сибериуса (так назвали огромный астероид) облетела весь Эберрон (в виде ударной волны, скорее всего) и не на шутку встревожила жителей северных районов. Дело в том, что люди и дварфы неплохо устроились и вполне процветали. Появление могучего артефакта было потенциально опасно, поэтому две расы объединились в Орден Огня и отправили экспедицию на Ксендрикс. Потом еще одну, потом - снова. Это продолжалось до тех пор, пока в очередной партии не оказались мы с вами.

В подземельях Ксендрикса обитали темные эльфы - умбрагины. Их предки слегка переусердствовали с магическим обустройством своего быта, что привело к жуткой катастрофе. Города умбрагинов провалились под землю, где и без них было довольно тесно. Новых жильцов приняли плохо, большинство их поселений было разорено монстрами, но кое-кто уцелел. Когда подземелья тряхнуло и общий магический фон подскочил в сотни раз, умбрагины смекнули, что прилетела как раз та батарейка, которая может поднять их обратно на поверхность вместе со всем уцелевшим хозяйством, и приступили к поискам артефакта.

Молочная река

Сам по себе механизм Dragonshard выглядит довольно экзотично: куда ни кинь взгляд - все не как у людей, но симпатично.

Очевидно, что механизм строительства базы, обкатанный EA в LotR: The Battle for Middle-earth, успешно приживается на теле современных RTS. Действительно, изначально обнесенная стеной и башнями база - это очень удачный вариант подавления ранних рашей. Строиться можно только в специально отведенных местах, имеется два вида площадок - город и поселок, на каждой площадке строго определенное количество мест под застройку, все это мы уже видели. Нововведением является то, что шестнадцать мест под здания разделены на четыре секции. Для того чтобы проапгрейдить юнит до высшего пятого уровня, нужно построить четыре одинаковых здания в одной секции. Всего юнитов в каждой расе десять. Кроме того, вместо здания можно построить обелиск, усиливающий те или иные свойства юнитов, производящихся в данной секции. Таким образом, вырисовывается довольно широкое поле стратегий. Вариантов конфигурации армии очень много, от четырех видов юнитов с полным апгрейдом до самых замысловатых вариантов с использованием разбросанных по карте бонусных обелисков и учетом влияния свойств героя на юниты.

Сами юниты взяты из того же источника, что и система формирования базы. Мы производим, по сути дела, основу подразделения - капитана, а солдатами он обрастает сам, без нашей помощи, как только попадает в окрестности дружественной базы. Количество солдат зависит от уровня капитана. Апгрейд увеличивает совокупную силу юнита, его лайфбар и расширяет список специальных возможностей. Как правило, юниты имеют три абилки. Первые две усиливаются на третьем и четвертом уровне, а на пятом выдается третья - самая убойная. О том, что и как влияет на выбор стратегии развития базы и юнитов, поговорим чуть позже, а пока обратимся к ресурсам.

Номинально имеется три вида сырья, однако не все они одинаково восполняются и поэтому их значение неравноценно. Строительство зданий и производство юнитов потребляет золото и шарды. Шарды, те самые осколки драконьего тела, заряженные магией, которые падают с неба с некоторой периодичностью. Собирать их могут любые нелетающие юниты. Падения происходят в одних и тех же местах, поэтому тут все достаточно просто. Нужно просто захватить и наладить оборону определенных локаций, причем оборону не нужно держать постоянно. Сгустились тучи - выдвигаемся на точки, оттесняем противника, собираем кристаллы, и можно уходить до следующего раза.

Золото добывается двумя способами. Во-первых, оно генерируется базой в зависимости от количества построенных зданий. Во-вторых, добывается в подземельях посредством изведения монстров и разграбления охраняемых ими сокровищниц. Подземелья выполнены в лучших традициях RPG, с ловушками, боссами и запертыми сундуками. Кроме того, простых солдат туда не пускают, так что оперировать придется героем и капитанами, то есть геймплей чем-то напоминает Dungeon Siege. Предупреждаю сразу, в подземельях Эберрона без Вора делать нечего. Шагу не успеете ступить, как во что-нибудь смертоносное вляпаетесь. Таким образом, мы имеем два регенерирующих ресурса, добычей одного из которых, при наличии развитой базы, можно вообще не озабочиваться.

Снежный Зверь - противник непростой. Клерички заморожены. Надо звать Бастиона

Третий ресурс - это опыт. Экспа используется только на апгрейд юнитов и на поверку оказывается самым ценным и дефицитным ресурсом. В начале каждой миссии имеется несколько источников относительно дешевой экспы в виде нейтральных монстров, но вскоре этот родник пересохнет, и каждое очко придется вырывать у противника с мясом. Так что распоряжаться опытом и производить апгрейды нужно очень взвешенно.

Внутреннее устройство Dragonshard на первый взгляд кажется весьма разумным и гармоничным, но прохождение одиночных кампаний и около десятка схваток в скирмише за разные расы заставляют кое о чем задуматься.

Лизарды не поделили наследство с собственными умершими предками

Шоколадные весла

Боевые испытания показывают, что баланс держится на двух вещах - типе наносимого юнитом урона и его сопротивляемости той или иной стихии. Всего имеется четыре вида воздействия: физическое, огненное, электрическое и отравление. Поскольку юнитов в каждой расе десять, то за каждый вид отвечают два-три юнита, то есть набрать армию со всеми четырьмя типами урона - не проблема. Резистансы также раскиданы довольно равномерно, но тут важна вот какая штука. Стандартный юнит имеет сопротивляемость в шестьдесят пять процентов по трем типам и нулевую по четвертой. То есть три четверти вражеских юнитов ему до лампочки, да и сам он может существенно подорвать здоровье двум-трем видам оппонентов. Правда, у лизардов ситуация чуть проще: абилки большинства их юнитов не усиливают основной тип наносимых повреждений, а дают вторую стихию. Поэтому у ящеров нередки универсалы типа "яд - огонь" или "физика - молнии". Кто рулит из трех рас, объяснять, наверное, уже не надо, я думаю.

Так вот, любопытная штука получается - нередки случаи, когда набор юнитов противоборствующих сторон таков, что ни одна сторона не может нанести существенного вреда вражеской армии. Ну, так получилось, что три четверти урона поглощают резистансы. Что делать? "Перестраивать базу и менять состав армии", - скажете вы и будете правы. Снести здания и поставить новые можно, благо золото капает, шарды падают, с ресурсами проблем нет. Но когда вы наделаете себе новых юнитов, то окажется, что ваша армия первого-второго уровня не справляется с юнитами противника четвертого-пятого уровня. Даже имея правильный тип урона, одинокий капитан первого уровня не в состоянии завалить группу из шести человек с продвинутыми абилками. Наделать же много капитанов вам не дадут, предельное количество юнитов зависит от размера базы. Получается полная фигня. Вроде бы пространежил, мозгами раскинул, набрал армию, которая контрит юнитов противника, а апгрейдить их не на что - экспа нужна. Без апгрейда же не контрят, а только дарят противнику лишнюю экспу. Выхода два: или с самого начала подробно разведывать и строить, что надо, или потом выскребаться на крошках опыта, получаемого за счет всяких свитков, бутыльков и прочих мелких артефактов.

Идея с двумя уровнями игры на практике тоже оказывается не самой блестящей. В мультиплеере частенько условиями победы является захват ключевых объектов или артефактов. Чаще всего это все находится под землей, а хозяйство, база и прочие ресурсные дела остаются на другой карте. Скакать туда-сюда, честно говоря, утомительно.

В результате механика и игровой баланс Dragonshard оказываются переусложненными для нормальной RTS'ки. Думается мне, что, когда игра попадет в руки прогеймеров, они быстренько выпотрошат все лишнее и навсегда забудут о половине предусмотренных разработчиками фич.

Игра у Liquid Ent. получилась. Такая весьма симпатичная игра в реальном времени с любопытным набором фич, вполне играбельная и интересная. Не могу, правда, поручиться за то, что это именно стратегия в реальном времени. Поэтому предлагаю отнести ее к подвиду Real Time Game... или Role Playing Strategy, кому как больше нравится.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0.40	ИТОГО 7.9
Графика	8 x 0.20	
Звук и музыка	8 x 0.10	
Оригинальность	8 x 0.20	
Ценность для жанра	7 x 0.10	

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

«Периметр: Завет Императора» – игра, продолжающая традиции знаменитой стратегии в реальном времени «Периметр», заслужившей множество наград российской прессы

ФИРМА "1С"

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены. © 2005 К-Д ЛАБ. Все права защищены.

К-Д ЛАБ

Обжигая горшки

Black & White 2

Махмуд

Жанр RTS **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Lionhead Studios
Рекомендуется Pentium 4 3 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 256 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.lionhead.com/bw2

Будь осторожен, когда просишь что-либо у Всевышнего. Ты можешь это получить.
Народная примета

Вторая версия Бога создавалась долго. Воспоминания притупились, методики обучения животных пылятся в дальнем углу шкафа, а сами звери разбрелись по зоопаркам или уехали на Мадагаскар. Устали все до чертиков.

Немного божественности нам не помешает

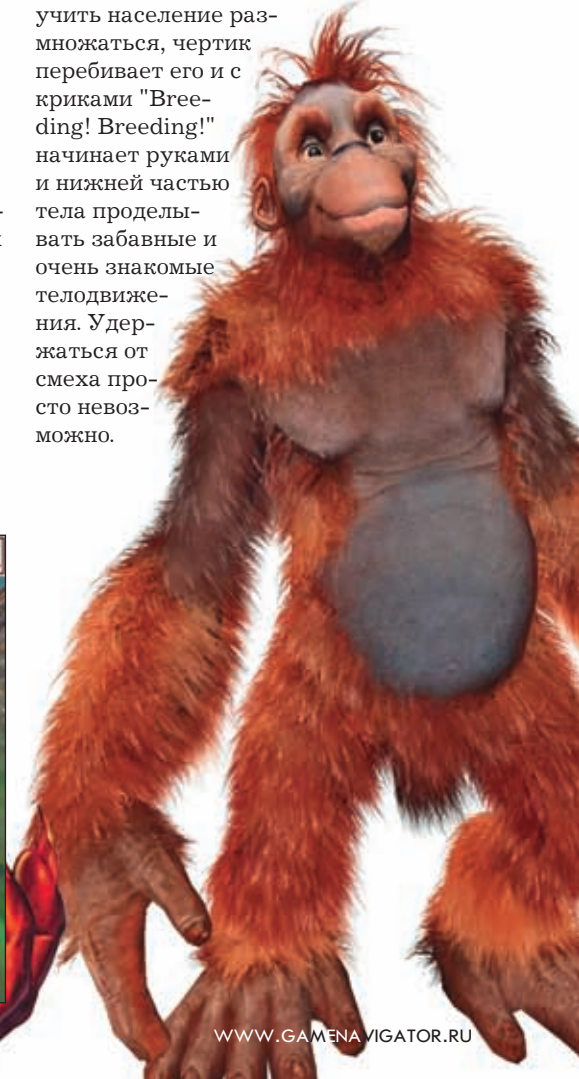
Некоторых животных отозвали из бессрочного отпуска, кое-кто вернулся сам, вызвали к жизни нового Бога, и пошло-поехало... Хочешь быть Вседержателем? Будь им, только не забудь купить новый Black & White, тот самый, о котором с дрожью в голосе говорят все мало-мальски осведомленные о верховном житие игроки. Только не разочаруйся потом.

Время от времени народу надоедает жить самому по себе и хочется, чтобы о них кто-то заботился, причем желательно, чтобы этот кто-то был рангом повыше, земные правители практически не котируются. И тут на сцене появляетесь вы. Весь в белом, весь из себя всесильный и способный мановением руки изменить судьбу подвластного мира. В помощь новоиспеченному владыке придается странная зверушка, прямоходящая и ужасно дружелюбная, независимо от вида. Странно, конечно, наблюдать "двуногую" корову или льва, но тем, кто уже не первый день знаком с игрой, это привычнее, чем смотреть на человека на четвереньках.

В общем, с самого начала вы, как начинающий бог, находитесь под контролем у двух сил - добра и зла. Первое выглядит как благообразный старец, катающийся по экрану на облачке, а второй, как водится, толстенький чертик, обладающий весьма харизматичной внешностью. Сначала они долго гундят на пару, перебивая друг друга и заставляя вас делать разные умные вещи: наставлять народ на путь истинный, строить дома, избивать крестьян и швыряться разными тяжелыми предметами. При этом каждый стремится заполучить вас в свои клиенты.

Решить, за какую сторону вы будете играть, можно в любой момент, достаточно только поставить памятник или же заставить вашего подопечного сожрать пару-тройку несчастных пейзан. Сама же учеба длится долго и нудно, без возможности отключения. Два чудика заставляют вас изучить все аспекты игры, и каждый при этом находит свой путь к решению проблемы. К примеру, чтобы расширить деревеньку и покорить соседнюю, можно, будучи добряком, поставить пару-тройку дворцов и памятников, тем самым подняв рейтинг вашего поселения среди окружающих, и через некоторое время соседи сами промаршируют к вашим границам с транспарантом "Хачу жить в ваший диревне!". А вот наш обаятельный мистер Зло советует наплевать на привлекательность и просто завоевать все, что есть вокруг. Знает ведь, черт, что невозможно отказать такому обаяшке.

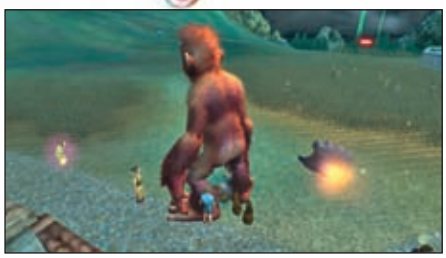
На самом деле я немного погорячился. Обучение не такое уж и тягомотное, иногда оно разбавляется маленькими приколами со стороны, разумеется, нашего толстого демона. Когда добрячок пытается, смущаясь и краснея, рассказать о том, как научить население размножаться, чертик перебивает его и с криками "Breeding! Breeding!" начинает руками и нижней частью тела проделывать забавные и очень знакомые телодвижения. Удержаться от смеха просто невозможно.



Вот и они, настырные учителя. Согласитесь, тот, что левее, выглядит гораздо привлекательнее

BLACK & WHITE 2

Мы очень хотим кушать. Можно мы скушаем этого тощего пейзана?



Даешь результаты обезьяньей жизнедеятельности крестьянам! Они не пройдут!

Страшнее Зверя зверя нет

Но самое интересное начинается тогда, когда они обращают ваше внимание на приданое вам животное, которое они, по общему согласию, называют Creature. Мы же, для краткости, будем называть его просто Зверем.

Итак, у нас есть Зверь. Щеночек, можно сказать. Он еще не знает, что такое добро и зло, и радостно кидается к первому попавшемуся крестьянину в надежде поиграть с ним. Но карающая рука бога со всей дури бьет его по морде и другим частям тела, тем самым отбивая всякое желание быть хорошим. Нет, если вам нравится то, что ваш зверек заигрывает с людьми, вы можете его погладить. Начиная с этого момента, он будет заполнять этим все свободное время, но тогда вам придется продолжать эту политику, и каждый раз, когда Зверю захочется помочь крестьянам в строительстве или собирательстве, нужно будет поощрять его.

Захват городов происходит именно так. Собрались солдатики и ну давай танцевать вокруг их алтаря. Господи, ну чем не кони?

Неудачно брошенный богом камешек - и вот вас уже уважают и боятся. Горилла же облизывает пальцы. Не иначе, съела кого-нибудь под шумок

Действуя таким образом, вы склоняете своего подопечного на сторону Добра или Зла, и, сообразно вашим действиям, будет изменяться его внешность. Сначала он все еще маленький наивный зверек, но постепенно он подрастает и приобретает черты либо добрячка, либо отъявленного злодея. В моем случае это маленькая горилла, которая после нескольких уроков приобрела сначала злобный блеск в глазах, потом слегка угрюмую морду, а в дальнейшем, когда она совсем вырастет, это будет страшная обезьяна, перечить которой - себе дороже.

По мере того, как Зверь развивается, у него возникают разные мысли, оформляемые в виде облачка над головой. В такие моменты нужно либо поощрить его, либо парочкой сильных ударов заставить забыть об этом. К примеру, я сразу дал своему понять, что не буду возражать, если он покакает на крестьян (я ведь злой бог, в конце концов), и зверь стал делать это всякий раз, когда ему приспичит. Смешно наблюдать, как он приседает на дороге, распространяя зловонное облако и накладывая большую кучу, от которой крестьяне картинно воротят морды.

Точно так же моя горилла отучилась помогать крестьянам в постройке домов и валить деревья - нечего баловать, пусть сами пашут. А то ишь, взяла моду каждый раз при виде строящегося дома бросаться к нему с криками "Щас я им помогу!".

Позже Зверь научился топтать вражеских солдат, и опять благодаря тому, что Бог соблаговолил погладить его в нужный момент. Лучше всего, конечно, учить его в то время, когда он находится на привязи, в такие моменты им можно управлять: принудительно поручать какие-то задания, заставлять ходить, куда вам хочется, и так далее. Помимо этого, вашему подопечному можно назначить одну из нескольких ролей, тем самым сподвигнув его на какой-то специальный вид деятельности: строительство, собирательство, развлечение пейзан или войну. Но в этом случае нужно быть осторожнее: если Зверь долго задержится в такой роли, он будет практически неспособен на самостоятельность, что чревато проблемами в обучении. Для того чтобы снять последствия такой принудительной смены рода деятельности, разработчики ввели режим "Свободной воли", в котором животное делает все, что ему в голову придет. Вот такой забавный зверек.

Новое - враг хорошего

А вот теперь начинается самое интересное. Долгие годы ушли на то, чтобы привнести в B&W нечто особенное, и очень приятно, что нового в игре довольно много. Другой вопрос - насколько эти особенности вписались в общую концепцию игры. Судите сами.

Боги нынче обладают возможностью не только закладывать фундамент для домов и снабжать строителей материалом, но и приобретать на небесном складе чертежи для самых разных строений, разумеется, за соответствующую оплату. А еще там можно накопать разные штуки, которые формируют у подданных соответствующий настрой. Это могут быть приспособления, необходимые как для тотального счастья, так и облада-

BLACK & WHITE 2

Иногда даже самым добрым животным нужен поводок. Стоит ли говорить, что для нашей обезьяны нужно делать исключение?

- Мне уже улыбаться? Пошлю фотку маме, пусть знает, как ее сын деревню захватил

ющие прямо противоположной направленностью. К первым относятся дома для престарелых, памятники, фонтаны, а ко вторым - тюрьмы, плахи, колы для отрубленных голов. Платить за них придется только один раз, потом здания можно строить хоть сотнями, хватило бы рук, чтобы перетаскать стройматериалы.

Но самое главное - это то, что у вас теперь есть армия, способная защищать ваши интересы и нести слово божье в массы. Для создания вооруженных сил всего-то и надо, что построить парочку зданий и обучить свободных крестьян воинскому искусству. Процесс не трудоемок и требует пары кликов, потому заострять на нем внимание не будем, обратимся к главному - военным действиям.

А собственно, что можно рассказать о ведении военных действий в RTS? Разве что пару слов о том, что вся армия поделена на отряды, а количество этих отрядов напрямую зависит от размеров популяции подвластных вам деревень, а если быть еще точнее, то от количества не занятых в трудовом процессе мужчин. Нет мужиков - нет войска, вот такой простой принцип.

Помимо чертежей разных домиков, в местном хранилище лежат еще и заклинания, предназначенные как для вас лично, так и для вашего Зверя. Хотите монстра, который взглядом создает вулканы и разносит в пыль города? Тогда придется раскошелиться.

По большому счету, это все, что появилось нового в игре. Остальное - лишь небольшие изменения того, что было в первой версии.

Страсти-мордасти

Вы дошли до этого места, а значит, все еще не приняли решение о том, сколько именно времени вы уделите B&W. Вот и хорошо. Если вы обратили внимание, то все вышесказанное выглядит как тупое перечисление фич игры, без реверансов в ту или иную сторону. А вот сейчас в ход пойдут эмоции, которых я так долго остерегался, решив выкатить их потом, одним большим снежным комом. Плюсы, минусы - сейчас все пойдет в дело, держитесь.

Если считать объективно, то игра сделала большой шаг в своем развитии. А вот во что именно она развилась - это другой вопрос. Основная концепция не изменилась, вы как были божеством, так им и остались. И животное никуда не делось, оно все такое же лохматое и преданное вам. Но вот то, как именно оно развивается, - совершенно другая песня. В предыдущей серии наш Зверь обучался не только методом кнута и пряника. Он наблюдал за нашими действиями и пытался их повторять, включая заклинания, которыми мы пользовались. Вы кастанули дождичек - и животное пытается это делать вслед за вами. Интересно, кому первому пришла в голову эта бредовая идея вынести спеллы для животного в отдельную категорию и продавать за бабки? Бедное животное теперь не то, что кастануть, оно поначалу и пукнуть не может без разрешения начальства. Зачем привязывать систему наказаний и поощрений к конкретным действиям - накопать руды, построить дом, затоптать дюжину-другую солдат? Раньше достаточно было погладить или стукнуть зверька в какой-то момент, когда он что-то делает, и он реагировал соответственно. Сейчас же обучение его настолько примитивно, что даже не напоминает тени былой игры. Ужасно.

Почему моему животному обязательно нужно строить дома, как это предлагается сделать на одном из островов? Я - Зло, и горилла моя ничем

В последний раз кучу подобных значков наблюдали в подземельях пирамиды Хеопса. Больше тех ученых никто не видел

Горилла в атаке - страшная сила. Под ее пятку помещается полтора вражеских солдата. Проверено

BLACK & WHITE 2

Толпы беснующихся поборников нашей веры - это, пожалуй, чересчур, но вот то, что у нас есть последователи, - это точно

Минуту назад вражеских солдат было больше. Мои лучники изгаляются над ними, как хотят, а они знай, маршируют под стенами. Тупые...

от меня не отличается. К чему заставлять ее делать то, что противоречит ее политическому кредо? Заставьте ее разрушать, чтобы другие боялись, вот это будет дело.

Надо отдать должное дизайнерам и художникам: наши подопечные стали выглядеть гораздо привлекательнее - эдакие мохнатенькие чудики с хитрыми-прехитрыми мордами. Они прикольно двигаются и периодически издают разные смешные звуки типа попукивания и похрапывания во сне. Да и то, что их окружает, тоже сильно поднялось в красоте и качестве. Потрясающие красотой вода, деревья и трава, подросшие в полигонах пейзане, впечатляющие эффекты - все это наводит на благостные мысли. Но только до тех пор, пока не начнешь приглядываться к деталям. Первое и основное чувство, которое проходит с игроком через всю игру, - это ощущение включенного ручного тормоза. К картинке, возможно, прицепили пару бетонных блоков в качестве дополнительной нагрузки, ибо игра жестоко тормозит. Для более или менее комфортного времяпровождения необходим только Hi-End компьютер с самыми последними наворотами на борту. Любая другая система, будь она даже выше среднего уровня, обречена на минимальные настройки графики и жалкие 800x600. На фреймрейт также влияют толпы солдат, беснующихся вокруг очередной деревни. Они действуют на частоту кадров так, что становится жалко тех самых стильно изображенных людишек с квадратными ступнями, которые так забавляли игроков в предыдущей серии. Нынешние - просто уроды, хотя и полигонов им добавили. А трава? Да, она оживляет пейзаж, но к чему такие сложности в ее отображении, если единственный видимый эффект - это то, как она пригибается к земле под весом божественной руки?

Вот и он, мой первый домашний любимец. Такой же, как и я в его годы, - с ясным наивным взглядом

Куча домов и разные штучки типа куклы Вуду для Зверя - замечательно. Только вот на поддержку строительной индустрии уходит целая куча времени. В результате мы получаем такую картину: Всевышний мечется между деревнями, пытаясь сделать жителей счастливыми и прокормить их, при этом создавая отряды самообороны и отбивая атаки противной стороны, а где-то там, далеко внизу, по полям и лесам бродит одинокое домашнее животное. Если вплотную заниматься им, то не останется времени на бедных подопечных; если же уделить время им, то останется без присмотра животина. Изначально большая часть геймплея была выделена именно под общение со своим зверьком, сейчас же на него тратится не более двадцати процентов внимания. Нет, вы поняли, да? Основной фан, который получал игрок, был именно от наблюдений за Зверем и от его обучения, и у нас его отняли. Убийцы.

Интерфейс удобен в своем минимализме, но только в той части, "где кнопки". Информативная же его часть оформлена в виде всплывающих подсказок над домами, которых иногда бывает до пяти-шести штук одновременно. Очень неудобная, да и, в общем-то, ненужная штука.

Да, чуть не забыл! Теперь вы (раз уж вы один из "них") способны управлять временем суток. Можете сделать вечный день и загнать своих работников до смерти, а можно и подкинуть им лишние часы и минуты к отдыху, пусть отоспятся бедные. Интересно.

Последний гвоздь

Можно привести сто двадцать три отличия этой игры от ее первой версии, и только малая их часть будет выглядеть улучшением. Игру испортила погоня за чрезмерными наворотами, зачастую в ущерб геймплею. Из отличного и оригинального симулятора Бога из B&W сделали жалкое подобие RTS, слегка сдобренное разными божественными штучками. Бедное животное загнали куда-то на верхнюю полку купе, сказав при этом "Что значит гав-гав? Покорми собак и ничего не трогай руками". Это не та игра, которую многие из нас ждали на протяжении нескольких лет. Я лично был в восторге от первой B&W, но нынешние ощущения очень далеки от радости.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО
Графика	9 x 0.20	7.6
Звук и музыка	8 x 0.10	
Оригинальность	8 x 0.20	
Ценность для жанра	6 x 0.10	

Гнэл УНАНЯН

ВАРВОЛЮЦИЯ

Когда зарыдала страна под немилостью Божьей
И варвары в город вошли молчаливой толпою...
Гумилев Н.С. "Варвары"

Жанр Really Cool Strategy **Издатель** Sega **Разработчик** Creative Assembly **Рекомендуется** Pentium 4 2,8 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 1 CD **Сайт** www.totalwar.com

Перекати поле

Несмотря на то, что нам позволено играть кампанию за любую из существующих фракций, только две из них вызывают интерес: гунны и вандалы. Эти расы начинают свое существование в виде орды, то есть не имея ни одного города. При этом для победы в кампании нужно не только захватить и удерживать некое количество провинций, необходимо установить контроль над совершено конкретными регионами, которые индивидуально указываются для каждой фракции и находятся довольно далеко от вашей начальной позиции.

Существование орды довольно любопытно. Процентов восемьдесят юнитов не являются регулярными войсками, при захвате первого же города они покинут вас и перекуют мечи на орала. Совершенно логично, что вы не платите такой армии ни копейки, так что можно странствовать по карте, сколько вздумается. Денег требуют только наемники, но они совершенно не нужны, поскольку войск у нас более чем достаточно для взятия любого населенного пункта, а при желании, и нескольких. Только вот торопиться с этим не следует. Дело в том, что, захватив первый попавшийся городишко и потеряв армию, вы окажетесь в очень уязвимом положении. Немногочисленные отряды, оставшиеся на военной службе, вряд ли справятся с бунтующими горожанами и наседающим отовсюду противником. В довершение всего континентальные города традиционно убыточны, так что и казна ваша очень скоро окажется пустой. Придется бросить все и снова перейти в состояние орды (такая возможность сохраняется до тех пор, пока у вас только один город).

Вот заладили: "Вандалы, вандалы". Ну, посмотрите же - вполне приличные люди!

Вот на такой крутой склон и пехота, и конница влезут без проблем. Не паскудство ли? Паскудство!

Вывод напрашивается очевидный. Варварам следует передвигаться поближе к тому месту, где им необходимо в будущем закрепиться и осесть, то есть где-то на побережье. Желательно, чтобы в городе уже был порт. По пути полезно нападать на города и грабить их, не захватывая. Город с населением около десяти тысяч даст вам пять-семь тысяч динариев, что очень поможет в первые годы оседлости, когда нужно держать низкие налоги.

Я так подробно описываю технологию дебюта потому, что многие игроки, проиграв несколько партий за варваров, могут отчаяться и перейти в другие фракции, а жаль, ведь играть за варваров весьма необычно.

Плоды прогресса

К четвертому веку нашей эры военная наука сделала несколько существенных шагов вперед. Не могу сказать, что все они прибавили интересности и разнообразия битвам, но баланс и акценты сместили существенно.

К явным промахам разработчиков хочу отнести реализацию пересечения рек вброд. Во всех играх серии бой на переправе был интереснейшей тактической задачей, требовавшей разведки, подбора армии и грамотного маневрирования. Конечно, невозможность пересекать водные преграды вплавь была явно искусственным ограничением, и отменять его нужно было непременно. Однако делать это следовало так, чтобы сохранить неординарность переправы. На практике же получается не совсем то, чего мы ожидали. Во-первых, скорость переправляющихся вброд юнитов не намного меньше обычной. Во-вторых, их уязвимость для стрел повышается незначительно. В-третьих, переправляться можно практически где угодно, противник бодро карабкается на крутые берега. То есть получается, что реки как бы отменили. Нехорошо.

Второе существенное нововведение - это ночные сражения. К сожалению, провести такой бой в рамках основной кампании мне не удалось. Дело в том, что вступить в схватку ночью, может только тот генерал, который имеет соответствующую специализацию, у меня такого генерала не было. Пришлось искусственно моделировать ситуацию в разделе "Custom battles". По итогам этого боя могу сказать следующее: дальность стрельбы не уменьшается, радиус видимости остается таким же, как и днем. Способности юнитов к маскировке неизменны. Зачем нужно было вводить ночные бои? Только ради красивых спецэф-

Rome: Total War - Barbarian Invasion

Вот такой прыжок перед столкновением как раз и удваивает первоначальный урон

О такую стену щитов можно разбить половину своей армии и не произвести на противника ровно никакого впечатления

фектов? А я так мечтал наброситься на лагерь мирно спящего противника...

Из других изменений баланса хочется отметить появление многочисленных универсальных юнитов. Практически у всех фракций имеется один-два вида пехоты, одинаково эффективной как в ближнем бою, так и на дистанции. Причем это не римские легионеры с их тремя пилумами. К примеру, степные рейдеры, уже знакомые нам по монгольскому нашествию, имеют, во-первых, очень дальнобойные луки, а во-вторых, вместительный колчан. Однако же горе тому, кто примет их за обычных лучников. Эти ребята с легкостью опрокидывают любую пехоту, за исключением совсем уже тяжелых копейщиков. Сильно подтянулись конные лучники, особенно варварские. Им практически нет равных в открытом поле, несколько соединений способны не только растащить строй противника, но и успешно атаковать практически любую пехоту при условии, что ее строй смешан. Заглянув в параметры тяжелых элитных пехотинцев, вы будете приятно удивлены. Редкий вид этих войск имеет значение защищенности менее двадцати пяти. Как говорится, гвозди бы делать из этих людей. Наткнувшись на строй таких вот "гвоздей", спотыкается даже самая что ни на есть тяжелая конница, особенно если строй сомкнутый. Так что любителям орудовать бронированными конниками, как атомной бомбой, советую теперь поостеречься.

В целом тактическая часть игры несколько упростилась. Во всяком случае, поиграв за несколько разных фракций, я убедился, что нет необходимости выстраивать те сложные тактические схемы, которые приходилось использовать в Rome: Total War. Несмотря на то, что AI стал заметно смышленее, его все еще можно подловить на разных нехитрых уловках. Особенно печально дело обстоит при осадах. Ни оборонять города, ни прилично их штурмовать AI не умеет.

Как бы в противовес упрощению тактической составляющей, стратегическая часть игры стала сложней и разнообразней. Как ни крути, а главной политической силой на карте остается Римская империя, а точнее - два ее осколка. Оба эти образования прилично лихорадит, то и дело вспыхивает гражданская война; союзы с мелкими фракциями, разбросанными по окраинам римских земель, то разрываются, то снова заключаются. Плюс к тому, то и дело появляются орды различных кочевников, которым наскучила оседлая жизнь. В экран дипломатических отношений приходится заглядывать практически перед каждым важным шагом. Дипломаты снуют по карте, перезаключая торговые договора всякий раз, когда меняется власть в окрестных городах. А что делать? Деньги-то нужны! Религиозные предпочтения населения и все связанные с этим хозяйственные дела также находятся в постоянном движении. На воззрения ваших подданных оказывают влияние три фактора: главенствующая религия в соседних провинциях, особые умения губернатора и наличие в городе культовых сооружений. Причем первый фактор самый весомый. Так что, если вы, например, исповедуете христианство, поддерживать порядок в провинции, окруженной языческими землями, довольно непросто.

В хозяйственной части произошло несколько мелких, но очень полезных изменений. Так, можно нанимать генералов, тренируя соответствующие юниты. Теперь не будет проблем с недостатком губернаторов, когда ваша империя разрастется на полмира. Или вот: больше не придется гоняться по всем морям за одним или двумя корабликами противника. При большом перевесе сил суда противника почти всегда идут ко дну. Если в зону боя попадает вторая ваша армия, то можно взять ее на ручное управление или отдать на откуп AI. Да всего-то и не упомнишь.

В любом случае серия Total War была и остается лучшей в стратегическом жанре на сегодняшний день, а Barbarian Invasion - очень достойное и любопытное дополнение, вносящее в разветвленную и сложную механику много нового и увлекательного геймплея. Продукт у Creative Assembly получился из разряда "must have", рекомендую всем.

Что ни говори, а движок Rome: TW кинематографичен. Какая динамика, какая экспрессия!

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9 x 0.40	ИТОГО
Графика	8 x 0.20	
Звук и музыка	9 x 0.10	
Оригинальность	8 x 0.20	8.5
Ценность для жанра	8 x 0.10	

WARHAMMER 40,000

Дмитрий РОММЕЛЬ
aka Rommel

РЕЙТИНГ ADD-ON
РЕЙТИНГ ОРИГИНАЛЬНОЙ ИГРЫ 7.5

МОРОЗ и СТАЛЬ

Имя нам - Легион.
Крови нашей - океан.
Мы не титаны и не герои. Мы солдаты.
Мы не умираем. Мы отправляемся в ад на перегруппировку.
Яррик, комиссар Имперской Гвардии

WARHAMMER 40,000: WINTER ASSAULT

Жанр RTS **Издатель** THQ **Разработчик** Relic
Рекомендуется Pentium 4 2.2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб, установленный Dawn of War v1.0
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.dawnofwargame.com

WARHAMMER 40,000: DAWN OF STEEL - ARMAGEDDON STEEL LEGION

Жанр RTS **Издатель** Maestro Robertus & Co **Разработчик** Maestro Robertus & Co
Рекомендуется Pentium 4 2.2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб, установленный Dawn of War v1.30 или 1.40
Сайт www.11chor.at/steel_legion_mod

Практически каждая популярная игра имеет обыкновение со временем обрастать фанатскими дополнениями всех мастей. Изредка народные умельцы умудряются сотворить что-нибудь необыкновенное, затмевающее оригинал (хрестоматийный Counter-Strike тому примером), но это лишь исключения, подтверждающие общее правило. Подавляющее большинство некоммерческих разработок оценивается игроками со значительной скидкой на "неофициальность" и "бесплатность" и конкурировать с фирменными адд-онами не может по определению. Но в случае с Dawn of War сложилась уникальная ситуация.

Казалось бы, еще совсем недавно моды для этой игры укладывались в рамки банального "мы добавили тем-то юнитам хитпоинтов, а этому перекрасили скин". Нынче же моддинг игры перешел в качественно новую фазу. Первыми ласточками были шикарные Daemonhunters и Tau Mod (с которыми наши читатели должны быть знакомы не понаслышке), а кульминацией стал Dawn of Steel: Armageddon Steel Legion, имевший наглость выйти почти одновременно с официальным адд-оном Winter Assault. Да, в этом фанатском проекте нет сингловой кампании, баланс отшлифован не до конца, а озвучка несколько уступает фирменной. Но во всем остальном Dawn of Steel и Winter Assault - проекты практически одной весовой категории, и, сравнивая их, невозможно с первого взгляда отличить любительскую разработку от коммерческого проекта, почти год ковавшегося в кузницах Relic. Мы посовещались и решили дать рецензию на оба адд-она разом, тем более что их тематика в значительной степени совпадает: и тут, и там роль главной скрипки в оркестре отведена преданным защитникам человечества - Имперской Гвардии.

"За мной, на страницы истории!"
(приписывается комиссару Яррику)

Пожалуй, главное преимущество Winter Assault (что неудивительно) заключается в наличии полноценной, тщательно отшлифованной одиночной части. Не секрет, что кампания из оригинального Dawn of War, несмотря на ряд позитивных моментов, вызвала немало нареканий у играющей публики: поиграть нам дали только за космодесант, а все без исключения миссии сводились так или иначе к банальному build&destroy. На этом фоне сингплеер Winter Assault всячески открещивается от родства со своим предшественником и подчеркивает собственную новизну и уникальность. В самом деле, сюжет одиночной кампании никоим образом не связан со злоключениями капитана Габриеля Ангелоса, а события на Тартарусе упоминаются лишь единожды. Вместо этого нас забрасывают на промороженную планету Лорн 5 (Lorn V), некогда находившуюся под властью Империума, ныне же

■ **Winter Assault.** Четыре главгероя. До финала доживает только один

■ **Dawn of Steel.** Комиссар Яррик, конечно же, украшает собой главное меню

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Все значимые ордена космодесанта, три крыла Инквизиции, Сестры Битвы и практически вся Имперская Гвардия нашли, так или иначе, свое отражение в Dawn of War и сопутствующих модах. После финального аккорда в исполнении дуэта Winter Assault и Dawn of Steel тему Империума предлагается считать закрытой. Следующая остановка - некроны! Демо-ролик полноценного Necron Mod вы найдете на нашем диске. Как, собственно, и полную версию Dawn of Steel.

раздираемую на части орками и хаоситами. Унося ноги от вражеских орд, имперцы так торопились, что позабыли эвакуировать Титан, гигантскую боевую машину времен Ереси Гора, обладающую колоссальным разрушительным потенциалом. Опомнившись, имперское командование посылает 412-й полк кадианской армии при символической поддержке Ультрадесанта обратно на Лорн 5 с целью изъятия священной собственности Императора из лап врагов рода человеческого. Основную конкуренцию имперцам в этом составляют хаоситы, которые спят и видят, как бы заселить в корпус Титана демона пожирнее. Что до орков, им эта суета глубоко безразлична. У зеленокожих тут отдельная радость - устроить всем образцово-показательный Waaagh! под мудрым руководством нового варбосса, объединившего разрозненные кланы в орду. И только всезнающие эльдары осведомлены о том, что Лорн 5 уже значится в планах зловещих некронов, которые намерены выкосить все живое на планете без деления на правых и виноватых. Поэтому остроухие защитники собственного благополучия прибывают на многострадальную ледяную планетку с целью остановить некронское вторжение любой ценой (попутно угробив Титан и дважды подставив доверчивых имперцев).

Несмотря на разнообразие сторон и их целей, кампании в WA только две: Order и Disorder. Силы порядка олицетворяют имперцы и эльдары, а силы, хм, беспорядка - орки с хаоситами (некроны же появляются только в последней миссии, и порулить ими не дадут). Впрочем, подобная разбивка не означает, что невольные союзники пройдут весь боевой путь в мире и согласии. Четвертая (она же предпоследняя) миссия каждой кампании предполагает выбор одной из двух сторон: по мере ее прохождения можно переключаться между войсками обеих рас и выполнять две разные линии заданий. Усидеть на двух стульях при этом не получится, итоговые цели являются взаимоисключающими. В зависимости от того, какая сторона придет к финишу первой, меняется и содержание пятой миссии (хороший стимул для повторного прохождения). И без того неплохой драйв одиночной игры в адд-оне начал просто зашкаливать. Соскучиться не успеваешь - задачи и методы их выполнения стали на порядок разнообразнее. Медленное наступление вглубь эшелонированной линии обороны в нужный момент сменяется чередой изящных диверсий во вражеском тылу, а за безумной атакой с целью уничтожения одного-единственного персонажа следует обстоятельное развитие базы с уклоном в оборону. В каждой миссии есть своя выигрышная тактика, которую зачастую приходится искать методом проб и ошибок, принимая в расчет особенности той или иной расы. Так, эльдарам требуется постоянно использовать скрытность и мобильность против численно превосходящего врага, орки все проблемы решают массовым рашем (не считаясь с потерями), хаоситам придется неоднократно обращаться к помощи демонических покровителей через массовые жертвоприношения, а имперцам не следует забывать, что на Лорне 5 осталось немало родной техники, которую нужно только найти и отремонтировать. Кстати, очень приятно, что авторы не благоволят к копушам. В большинстве миссий отсидка за линиями укреплений и накапливание войск нередко приводят к поражению, ибо врагов все равно больше, и атакуют они с каждой минутой все более интенсивно. А вот быстрый про-

■ **Dawn of Steel.** Гретчинская танкетка (справа) - тот же PzKpfw VII Maus, только много болевший в детстве

■ **Winter Assault.** "Ты не пройдешь!"

■ **Winter Assault.** "...я кому сказал?"

■ **Dawn of Steel. Новый Leman Russ Vanquisher, бесплатная доставка на поле боя. Звоните и заказывайте прямо сейчас!**

рыв к цели, как правило, гарантирует легкую победу. Благолепную картину сингла портит только традиционно слабоватый AI (хотя за скриптовыми подлостями это не так заметно), а также омерзительный pathfinding юнитов. Крупногабаритная техника обожает застревать в узких проходах или тащиться в обход через полкарты, что в некоторых случаях приводит к печальным последствиям.

Что касается Dawn of Steel, то одиночной кампании на данный момент к нему не прилагается. Впрочем, это не означает, что игровые события оставлены без сюжетной подоплеки. DoS посвящен одному из самых кровавых конфликтов в истории Империума - третьей войне за индустриальную планету Армагеддон. Здесь в череде смертельных сражений силы Имперской Гвардии и космодесанта сошлись с превосходящей по численности ордой орков, возглавляемой гениальным стратегом Газгкуллом (полное имя - Ghazghkull Mag Uruk Thraka), вторично атакующим эту планету. В DoS полностью воссоздан гвардейский Стальной Легион (Steel Legion), а наборы войск орков и космопехов дополнены новыми боевыми единицами. Кроме того, в игре присутствует один из легендарных командиров имперских войск, комиссар Яррик (Yarrick), ветеран множества сражений, потерявший в бою правую руку и заменивший ее трофейной боевой клешней орочьего варбосса. Благодаря стратегическому таланту Яррика и его глубокому знанию психологии орков, человечеству дважды удавалось отражать вторжения орд Газгкулла. Для DoS выпущен набор мультиплеерных карт, посвященных важным событиям войны за Армагеддон, так что при желании можно заняться реконструкцией "исторических" битв самостоятельно.

"Ваши жизни - деньги Императора. Тратьте их с умом!"

(напутствие имперским военнослужащим)

Как уже было сказано, основная роль как в Winter Assault, так и в Dawn of Steel отводится Имперской Гвардии. Конечно, это не самая интересная сторона во вселенной Warhammer 40k, но зато она гораздо понятнее и привычнее простому игроку, чем какие-нибудь тираниды.

Начнем с начала, то есть с пеших родов войск. У кадианцев в WA есть гвардейцы (Guardsmen) и каскрины (Kasrkin) - соответственно, легкая и тяжелая пехота. Также имеются огрины (Ogryns) - здоровенные мутанты, вооруженные крупнокалиберными пушками и рвущие всех и вся в ближнем бою. Роль строителей и ремонтников выполняют техножрецы (Techpriests). Особый интерес представляет генерал (Imperial General). Как ни странно, на командном посту ему не сидится, вместо этого он предпочитает лично возглавлять атаку и шинковать врагов врукопашную. Впрочем, генералу не пристало на манер прочих офицеров существовать в качестве довеска к пехоте, поэтому он расхаживает по полю боя в окружении собственной свиты из комиссара, псайкера и армейского священника (в разных комбинациях). Этих трех товарищей, кстати, можно также производить отдельно и прикреплять к отрядам. Священник благоприятно влияет на здоровье бойцов и может обеспечивать окружающим временную неуязвимость, псайкер обладает парой психонических атак массового поражения (хотя до эльдарской Farseer ему как до Луны пешком), а комиссар специализируется на поднятии боевого духа солдат (для чего у него есть именной маузер и список расстрельных статей). После нескольких апгрейдов главного здания можно обзавестись ассасином. Весьма неплох снайпер/разведчик, хотя и появляется слишком поздно.

В состав Стального Легиона из DoS входят дешевые "солдаты обыкновенные" и чуть более дорогие и эффективные штурмовики (Stormtroopers). Обычную пехоту, кстати, можно оснастить противотанковыми гранатометами, что положительно сказывается на ее эффективности в бою с оснащенным техникой противником (а вот солдатики из WA перед танками откровенно пасуют). Также можно производить мобильные орудийные расчеты (станковый пулемет, легкое противотанковое орудие и т.д.) и придавать их пехотным отрядам, вроде как у эльдаров. Из офицерского состава присутствуют полковник, войсковой проповедник (с бородой и шотганом, выливший отец Григорий) и, конечно же, лично комиссар Яррик. Каждого из них можно назначить командиром пехотного отряда. Кстати, вопрос с постройкой зданий в DoS решен весьма оригинально: занимается этим строительно-инженерный батальон (Pioneers), который при этом сам по себе является легкой пехотой. Очень удобно: отбили у врага контрольную точку и тут же на ней Listening Post возвели. Жаль, ремонтировать технику и здания стройбатовцы не умеют. А еще Стальной Легион использует натуральную кавалерию. Как ни странно, в сорок первом тысячелетии этот род войск все еще неплохо котируется: и в разведке конники хороши, и вражескую пехоту разгоняют без проблем. Между прочим, после соответствующего апгрейда кавалеристы получают возможность маскироваться (становиться невидимыми). Как это у них получается посреди голой пустыни - вопрос открытый.

■ **Winter Assault.** Орки плакали, дохли, но продолжали штурмовать имперскую базу...

"Враг думает, что боги на его стороне. Пусть думает, что хочет. Зато на нашей стороне танки"
(из речи имперского полковника Йоахима Пфайффа)

Боевая техника - основа основ военной мощи Имперской Гвардии, посему и в WA, и DoS к бронетанковому вопросу подошли с особым пиететом. Winter Assault может похвастаться небольшим, но сбалансированным набором из ключевых моделей имперского машинного парка. Chimera - БТР для перевозки уязвимой пехоты, при этом также являющийся аналогом мобильного бункера (пассажиры могут вести огонь из люков). Sentinel - шустренький шагающий аппарат, похожий на AT-ST из "Звездных войн". Может сбивать вражеские флаги с контрольных точек, а также неплохо шпарит по технике. Hellhound - мобильная огнеметная установка, прекрасное средство против пехоты и зданий. Leman Russ - известный еще по оригинальному DoW "ромб", основной юнит бронетанкового кулака, оснащенный тремя орудиями и толстой броней. Basilisk - дальнобойная гаубица, простреливающая полкарты и выносящая целые базы при помощи специальных снарядов Earthshaker Rounds. Baneblade - сверхмощный танк, весь увешанный разнокалиберными орудиями, достойный оппонент для всякого рода Аватаров и прочих Сквигготов.

В DoS разработчики оторвались по полной, воплотив практически все, что только могло состоять на вооружении у Стального Легиона. Одних "Леман Руссов" тут четыре разновидности: и обычный, и противотанковый, и штурмовой, и с плазменной пушкой... Приятно поражает разнообразие самоходных орудий - помимо приснопамятного "Василиска", есть Thunderer и Destroyer. Оба работают на средних дистанциях, первый - против пехоты и зданий, второй - против техники. Для разведки имеется легкий танк Salamander, а для ремонта техники и сооружений - машина с подозрительным названием Trojan. Любителям экзотики понравится мобильная мина Cyclops (явно срисованная с реально существовавшего немецкого "Голиафа"). Chimera, Sentinel и Hellhound здесь тоже есть, правда, они несколько теряются на фоне прочего бронетанкового богатства. А вместо Baneblade в DoS имеется еще более впечатляющая машина смерти - Stormblade, вооруженная тяжелым плазменным орудием в дополнение к прочим калибрам (правда, защита у нее пожиже - 7,200 хитпоинтов против 10,000 у Baneblade). Кстати, некоторые виды техники оборудованы средствами борьбы с пехотой в ближнем бою, а пилот любого "Леман Русса" может просто шарахнуть из люка связкой гранат. Кроме того, подавляющее большинство машин можно оснастить индивидуальными апгрейдами оружия на разные слоты.

Интересно, что и в WA, и в DoS существует практически одинаковая система доступа к новым вариантам войск: сначала нужно провести соответствующие исследования, каждое из которых позволяет производить конкретный вид юнитов (опять-таки, как у эльдаров). В DoS самые мощные образцы вооружения прибывают на аэродром (Airfield), откуда некоторые машины можно доставлять на поле боя при помощи транспортной авиации. А в WA пехота может не только занимать оборону в зданиях, но и перемещаться из одного сооружения в другое, вроде как по системе туннелей (развитие идеи Nydus Canal из "Старого Крафта"). Кстати, очень неудобным в адд-оне от Relic является то, что максимальное число войск зависит от количества фабрик определенного типа (которые занимают много места). В DoS этот вопрос решен более традиционно, через соответствующие апгрейды.

Космодесанту в обоих адд-онах перепало сравнительно мало плюшек. В WA все нововведения ограничиваются измененным древом технологий (теперь многие улучшения доступны позже, а Land Raider может быть построен только в количестве 1 шт.) да одним-единственным юнитом в лице капеллана (Chaplain). Этот суровый служитель культа достаточно силен в ближнем бою, а также умеет вгонять врагов в панику своими грозными литаниями, призывая гнев Императора на головы неверных. Увы, по каким-то соображениям капеллан предпочитает вести бой в гордом одиночестве и посему отдает концы быстро и часто (фанаты, кстати, моментально соорудили мод, позволяющий бедняге присоединяться к отрядам пехоты, что позитивно сказывается на продолжительности его жизни). В DoS десантуре добавили парк техники на шасси бронетранспортера Rhino: Vin-dicator (штурмовая мортира), Razor-back (тяжелая пулеметная установка с возможностью апгрейда) и Damocles (мобильный радар, открывающий большую часть карты и "засвечивающий" невидимок). А собственно "Рино" наконец-то перестал быть беззащитным "гробиком на колесиках", отныне любимый БТР космопехов научился давить пехоту! Ну, не столько давить, сколько раскидывать, но все равно приятно. До кучи на него теперь еще можно навесить пулемет и дополнительную броню.

Winter Assault. Стоя в безопасности за силовым полем, можно вдоволь поглумиться над бывшими союзниками

"Чужак, мутант и еретик не могут быть помилованы!"
(мнение любого Инквизитора)

Врагам Империума в WA выдали по одному новому юниту на расу. Хаосу достались берсеркеры (Berzerkers) - одни из самых зверских приверженцев культа Кхорна. Проливать вражескую кровь они предпочитают в ближнем бою, для чего у них есть острые топоры, быстрые ноги и полное отсутствие страха. У эльдаров появились Огненные Драконы (Fire Dragons) - достаточно мощная и недорогая пехота, замечательно расправляющаяся с техникой и зданиями. А орки получили свой элитный отряд, состоящий из четырех нобов в мега-броне (Mega-Armored Nobs). Каждому из этих парней осталось совсем немного до варбосса, поэтому сражаются они соответственно. Кроме того, многих "старослужащих" также коснулся неумолимый ветер перемен. Например, космопехи Хаоса где-то растеряли все апгрейды на оружие, кроме Heavy Bolters, зато получили возможность становиться невидимыми (на редкость странная идея). Obliterator'ов, наоборот, заметно усилили: теперь эти товарищи вполне оправдывают свое название, мало кто способен пережить шквал огня из их многочисленных стволов. Аватар, Сквиггот и Жаждущий Крови отныне появляются в игре под самый занавес - для доступа к ним необходимо провести кучу апгрейдов. Примечательно, что один из этих апгрейдов (конкретно - тот, который нужен для Аватара) называется "Annihilate the Enemy". Очень спорное название на фоне существования одноименного режима игры. В целом, чувствуется значительный перекос всех старых рас в сторону ослабления, видимо, чтобы хиленькие гвардейцы не слишком комплексовали. Зато порадовало наличие уникальных способностей у юнитов в кампании; так, вызванный хаоситами демон может расправиться с Аватаром (и только с ним) одним специальным взмахом секиры, а псайкер-предатель в миссиях за тот же Хаос умеет "охмурять" гвардейцев, дабы на заклание те шли добровольно и с песней.

Что же касается долгожданных некронов, они вовсе не так круты, как в рассказах эльдарской тетеньки, запугивающей ими всех потенциальных союзников. Имперцы, эльдары и хаоситы без особых проблем расправляются с железными "мертвяками" при помощи орудий Титана, а орки, по своему обыкновению, просто рвут их в рукопашном бою. Как ни странно, великий и ужасный Монолит некронов элементарно выносится четверкой Killa Kan'ов при минимальной огневой поддержке.

В DoS больше всего новинок получили в свое распоряжение орки. У них появились слабенькие, но шустрые банды гретчинов, гретчинская же танкетка (Grot Tank) и многофункциональный боевой полугусеничник. Обидно, что Газгкулла оркам дать забыли, и свести Яррика в поединке с его заклятым врагом не получится. Впрочем, роль избранника Горка и Морка может сыграть обычный варбосс, он почти ничем не отличается. Эльдарам достался лишь скоростной гравицикл (Jet Bike), а Хаос и вовсе обошли при раздаче. Впрочем, логично - к последней армагеддонской войне хаоситы касательства не имели.

"Да будет оружие ваше защищено от неисправностей, как и души ваши защищены от скверны"
(ритуальное песнопение Adeptus Mechanicus)

Техническое исполнение обоих адд-онов находится на одинаково высоком уровне. В принципе, от Relic иного и не ожидалось, а вот в некоммерческом проекте модели профессионального качества стали на редкость приятным сюрпризом. Эта заслуга принадлежит в первую очередь Maestro Robertus - идейному вдохновителю и главному дизайнеру Dawn of Steel. На счету этого талантливого 3D-моделлера уже есть прекрасно выполненные юниты для Daemonhunters Mod, ну а в DoS он переплюнул самого себя. Пехотинцы двигаются как живые, техника оставляет за собой пыльные следы, пулеметы во время стрельбы разбрасывают пустые гильзы... Проработаны даже мелкие детали, обычно незаметные в пылу боя. Присмотритесь, например, к Grot Tank: во время передышки зеленомордый танкист боязливо высовывает нос из люка, а потом, осмелев, вылезает по пояс и начинает разглядывать окрестности через подзорную трубу... А модель комиссара Яррика - вообще шедевр, каких мало, недаром ее поставили в главное меню.

Впрочем, создатели Winter Assault тоже в грязь лицом не ударили. Техника тут выполнена лучше, чем в DoS: многочисленные лампочки, фары и лазерные целеуказатели смотрятся очень красиво. Гвардейцы, как и обещалось, отличаются друг от друга лицами и экипировкой (на расстоянии, впрочем, они сливаются в серо-оливковую массу). Модели некоторых старых юнитов переделаны:

■ Dawn of Steel. "Казаки 40,000: Последний довод Императора"

■ Winter Assault. И почему этот скриншот вызывает в памяти мысли о Вьетнаме и аромате напалма поутру?

например, Chaos Lord сменил косу на стильную секиру, а офицеры из Seer Council теперь вооружены сдвоенными мечами. Очень живописно смотрятся новые карты: детализация ландшафта ощутимо повысилась, вплоть до того, что на снегу можно отчетливо различить следы сапог и колес, а на придорожных указателях - неприличные надписи, сделанные хаоситами. Кстати, по просьбам трудящихся вражеские трупы теперь не исчезают в никуда, а украшают собой поле боя до конца миссии (впрочем, если мощности компьютера не хватает, можно эту фишку выключить). Как теперь выглядят окрестности хорошо укрепленной базы после десяти волн вражеских атак, не передать словами.

Странная ситуация сложилась в WA с иконками. У эльдаров, например, портреты героев во время скриптовых роликов отображаются в правильной черной броне Ультве, а в самой игре почему-то сменяются старыми изображениями в бело-зеленой раскраске Бьел-Тан. Причем у Хаоса игровые иконки юнитов все-таки переделаны (зачем - непонятно, оригинальные варианты смотрелись не хуже). А еще нас обманули, пообещав ввести в WA режим демонстрации наиболее эффектных смертей с красивых ракурсов и в замедленном режиме. Все, что в конечном варианте осталось от этой задумки - это два скриптовых ролика в кампании, показывающих расправу капеллана с Bloodthirster'ом (вторая миссия за Империум) и поединок другого Bloodthirster'а с Аватаром (третья миссия за Хаос). Конечно, slow-mo вряд ли пошел бы на пользу игровой динамике, но что мешало просто дать возможность отключать его в опциях?

В оригинальном Dawn of War озвучка юнитов и диалогов была выполнена на высшем уровне. Фанатичные восклицания космопехов, ломаная речь орков, музыкальные голоса эльдаров, звериный рык свихнувшихся хаоситов - все это внесло огромный вклад в атмосферу игры. Winter Assault не посрамил традиций предка. Все новые действующие лица озвучены качественно и со знанием дела. Не совсем аутентично звучит разве что голос генерала в скриптовых роликах (первые две миссии он все время перегибает палку с пафосными интонациями), да еще в речах капеллана изредка проскакивают вкрадчивые нотки чернокнижника Синдри из оригинального DoW (озвучивал этих двух героев, скорее всего, один актер). Кстати, кое-какие старые персонажи получили новые голоса. Если орочьему варбоссу это пошло только на пользу, то Chaos Lord теперь больше напоминает истеричного опереточного злодея, чем настоящего мрачного психопата, каким он был в оригинале.

Все новые юниты в DoS обзавелись собственными голосами, и это радует: авторы любительских конверсий обычно брезгуют брать в руки микрофон. Впрочем, кроме собственно наличия, похвалить озвучку особенно не за что. До сочного колорита WA ей далеко, почти все фразы произносятся без выражения, словно их по бумажке читали. Хотя реплики экипажей большинства танков получились вполне пристойно. Кстати, и в DoS, и в WA замечен странный баг: иногда речь героев неузнаваемо искажается, а порой и вовсе пропадает за странными звуками, напоминающими вой сирены. Происки демонов варпа?

Кстати, согласно имеющейся на момент написания статьи информации, "Руссобит-М" будет издавать у нас Winter Assault без дубляжа, только с субтитрами. Видимо, кто-то из руководства фирмы ознакомился со списком кар, которые единодушно поклялись обрушить на них Инквизиция, Хаос и эльдары за то, что "руссобиты" сделали с озвучкой первой части.

"Победитель не должен оправдываться, проигравший - не может"
(имперская поговорка)

Мы не собираемся убеждать вас, что "Dawn of Steel - тот же Winter Assault, только бесплатный", ибо это не так. Как бы то ни было, свою работу разработчики WA выполнили, не схалтурив: захватывающие одиночные кампании, новая сторона с уникальным стилем игры, свежие юниты и переработанный баланс у старых рас вполне оправдывают честное имя официального адд-она. Не нужно забывать и о том, что именно WA вскоре заменит собой оригинальный DoW в программах соревнований и на верстаках модостроителей. Так что вопрос "покупать или не покупать" для любого любителя лучшей компьютерной версии "сорокатысячника" даже не стоит. Но успех WA ничуть не умаляет заслуг создателей DoS, которые сумели на голом энтузиазме воплотить в жизнь проект, превосходящий по качеству многие коммерческие разработки. Что дальше будет - известно только Императору. Возможно, Relic разродится еще несколькими адд-онами, оживив остальные расы из вселенной Warhammer 40,000. Не исключено даже, что разработчики привлекут для этого создателей Dawn of Steel, ибо такие таланты на дороге не валяются. Можно предположить и другой вариант развития событий: Relic бросит все силы на разработку полноценной второй части, а первую оставит на попечение фанатов. В любом случае будущему игры, процветанию которой одинаково способствуют и разработчики, и фанаты, можно только позавидовать.

Эволюция беспозвоночных

Александр КУТЯНИН aka Kitaetz

Кто это входит в мои мозги, кто пожирает их?
Черви, я знаю, это они.
Боже, как я устал от них, Боже, как я устал...
Крематорий. "Лазарь"

Жанр Strategy **Издатель** Codemasters **Разработчик** Team17 **Рекомендуется** Pentium III 1 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 3D
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.wormsmayhem.com

В далеком 1995 году Worms ворвались в нашу жизнь, а ее маленькие и неказистые герои заняли теплый уголок в сердцах игроков. Шло время, в полном соответствии с законами эволюции "Черви" развивались, обрастали новыми фичами, оружием и пробивались наверх в сложной иерархии компьютерных развлечений. В один прекрасный день наши нежно любимые беспозвоночные вышли на качественно новую ступень, потолстели и обросли полигонами, тем самым, совершив шаг, сравнимый с выходом на сушу первых земноводных. Впрочем, как и у тех несчастных созданий, которых суровая действительность вынудила выбраться из теплых объятий моря на негостеприимную твердь, первые шаги червячков в новом для них трехмерном мире не были слишком уверенными и красивыми. Итоговый результат был, безусловно, обаятельным, но особой играбельностью не отличался. Баланс оружия изменился до неузнаваемости, целиться стало сложней на порядок, а поведение камеры напрочь отбивало желание поиграть еще пару часиков. Спасал положение лишь свойственный серии фирменный юмор, но на одних шутках, увы, далеко не уедешь.

Оптимизм червячков не знает границ

Мощность взрывов стала заметно слабее

А что же изменилось

Нам в очередной раз предстоит в пошаговом режиме управлять командой земляных червяков обыкновенных, сражающихся с себе подобными на небольших островках посреди океана. Для борьбы с командой оппонентов (а то и не одной) предназначена пара десятков средств уничтожения, среди которых встречаются, как привычные базуки и гранаты, так и летающие овцы и ковровые бомбардировки взрывающимися коровами.

Выпуская новый проект, Team17 решила продолжать эволюцию не вглубь, а вширь, и провести генеральную работу над ошибками. Worms Mayhem по сути является глобально оттюнингованной версией Worms 3D двухлетней давности. В вину ей, правда, поставить этого нельзя, скорее наоборот - большая часть старых ошибок исчезла, а новых на их месте не появилось. За что честь разработчикам и хвала.

Движок претерпел изменения, назвать которые косметическими язык не поворачивается. Модельки и уровни симпатичны и балуют взгляд яркими красками и приятной мультяшностью. Отсутствие навороченных спецэффектов картинку ни капли не портит, а вполне гуманные требования к железу многих порадуют. Одной из неприятных особенностей Worms 3D были уровни, на которых разрушению поддавались далеко не все объекты. Новая игра сохранила следы этой болезни, хотя и в заметно урезанной степени. Правда, в некоторых случаях, как ни старайся, выкопать яму до уровня воды не удается, но подавляющая часть наземных объектов все же может быть взорвана.

Отдельно стоит остановиться на анимации персонажей. Червяки гримасничают, кривляются, прикрываются руками от наведенной на них винтовки и приходят в ужас при виде тлеющего фитиля динамитной шашки. Твердая восьмерка за графику, несмотря на дефицит полигонов.

Что касается звука, то он не вышел за пределы стандартов серии: широкий набор звуковых схем для подопечных и некая малопонятная музыка за кадром. Не раздражает, но и ничем особенным не блещет. Поведение камеры, хоть и стало более предсказуемым, удобным назвать сложно. Широкая розовая спина подопечного закрывает обзор, а прилететь на джетпаке именно туда, куда хочется, весьма проблематично.

Worms 4 Mayhem

Большая часть арсенала осталась без изменений

На войне пилоты в цене

Тонкая механика игрового процесса

По старой доброй традиции практически любые параметры игры поддаются настройке. При желании можно создать собственную команду, изменить список и количество доступного в схватке оружия и подогнать под свои запросы еще тысячу и одну опцию. Отныне "голых" червяков из своей команды можно одеть, как того душа пожелает. Для любителей наряжать безногих розовых кукол заготовлено немалое количество всевозможных шляп, очков, перчаток и прочей атрибутики.

Что касается оружия, то большая часть классического арсенала сохранилась, хотя и растеряла по дороге значительный процент разрушительной силы. Мощный взрыв, снимающий кучу хитов у всех оказавшихся поблизости, оставляет весьма скромную воронку на поверхности. На сравнительно небольших уровнях такой ход, пожалуй, оправдан, но отсутствие возможности разнести на кусочки мешающую неровность ландшафта жить все же мешает. Значение дальнобойного оружия существенно снизилось. Немногие хардкорные игроки будут напрягаться, рассчитывая сложную баллистическую траекторию полета ракеты с поправкой на постоянно меняющий направление ветер, когда секунд за двадцать вполне можно проползти через полкарты и скинуть противника с обрыва метким ударом биты. Зато столь почитаемая в двухмерных "червях" Ninja Rope, которую практически забыли из-за полной бесполезности в мире с тремя измерениями, обрела свое второе рождение. В качестве средства передвижения она все еще неприменима, но зато теперь с ее помощью можно перемещать по полю бочки с ядом и мины, что открывает широкий простор для комбинаций. Еще одним приятным, но практически бесполезным нововведением, является фабрика, позволяющая собирать собственное оружие из небольшого набора компонентов. Для готового изделия задаются такие параметры, как мощность, устойчивость к воздействию ветра и ядовитость.

Баллада о режимах

Покопаться в настройках, безусловно, интересно, но надолго этот процесс не затягивает. Отчасти положение спасает режим кампании. Состоит она из 25 миссий, сюжет которых крутится вокруг профессора и группы его студентов, вынужденных собирать по разным историческим эпохам кусочки сломавшейся машины времени (она, кстати, в качестве топлива использует жидкое золото). Но и здесь не обошлось без недостатков. Проходится кампания практически на одном дыхании, редкая миссия продолжается дольше пяти-шести минут, а какие-либо настройки в этом режиме игры отсутствуют. Кроме того, задания не отличаются особой сложностью, а основные проблемы связаны с достаточно нудными платформенными задачками.

В одиночной игре искусственный интеллект тактической гениальности не демонстрирует, скорее, наоборот - компьютерные оппоненты ведут себя, по меньшей мере, странно, в равных пропорциях совершая глупейшие промахи или демонстрируя абсолютно читерскую меткость. При установке максимального уровня сложности боты попадают в цель чаще, но умнее не становятся. Зачастую перед тем, как сделать выстрел, враг совершает необъяснимые эволюции по карте или вообще зависает где-нибудь в тихом уголке до тех пор, пока не истечет отведенное на ход время.

За прохождение Challenges (это такие задачки на ловкость с ограничением по времени) и сюжетных миссий полагается вознаграждение в местной валюте, на которое в местном магазине можно купить новые карты, апгрейды к оружию, детали костюмов и прочую подобную мишуру. Вкусные плюшки выдаются и за выполнение неких экзотичных заданий. Например, за отстрел трех червей двумя выстрелами из шотгана.

Впрочем, не синглом единым живы червячки. Для схваток с живым оппонентом предоставлен полный набор возможностей: и интернет, и локалка, и банальная игра за одним компьютером. Мультиплеер в разы продлевает существование игрушки на жестком диске, несмотря на довольно скромный набор миров и генератор случайных карт, выдающий локации, которые различаются не более чем расположением абсолютно одинаковых домиков.

Камо грядеши?

Ничего принципиально нового ни в рамках жанра, ни в рамках серии игра не предлагает. Все те же маленькие розовые беспозвоночные, загоняющие друг друга в могилы посредством слегка расширившегося, но по сути неизменного арсенала. Да, все это сделано красиво, и по сравнению с предыдущей частью можно отметить определенный, пусть и косметический, прогресс. Но не кажется ли вам, что сиквел, в котором основной акцент сделан на костюмчиках и увеличении количества мелких настроек, бонусов и рюшечек является признаком вымирания серии?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0.40	ИТОГО
Графика	8 x 0.20	6.9
Звук и музыка	7 x 0.10	
Оригинальность	6 x 0.20	
Ценность для жанра	6 x 0.10	

Владимир ЧАПЛЫГИН

ЧУТЬ ЛУЧШЕ, НО ХВАТИТ ЛИ ЭТОГО?

У каждого человека есть свой талант, который он мог бы подарить миру, но все его время уходит на выживание.
Джим Рон

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts, Софт Клаб **Разработчик** EA Canada **Рекомендуется** Pentium 4 1.7 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 DVD **Сайт** www.fifa06.ea.com

Так получилось, что абсолютно приставочный продукт Pro Evolution Soccer незаметно отнял у FIFA пальму первенства на PC (на приставках футбол от EA Canada никогда не считался самым выдающимся). "Электроники" нынче вынуждены выступать не в привычной роли законодателей мод, а в качестве последователей. А ведь с момента дебюта детища Konami на нашей платформе минуло меньше трех лет! Перед началом сезона жаждущие реванша разработчики обещали обставить всех и вся. Дескать, в их закромах находится нечто такое необычное, что японские конкуренты дружно помрут от зависти.

Кому это надо?

DVD-диск с игрой благополучно добрался до магазинных полок, но массовых похорон в спортивном отделении Konami не наблюдалось. Дело в том, что от внедрения в сериал FIFA режима футбольного менеджера им ни жарко ни холодно. Творения японцев прежде всего ценят за неповторимый геймплей, который умело соблюдает тонкую грань между сверхскоростной аркадой и целомудренным симулятором. Удалось ли сотрудникам EA Canada обскакать их в этом компоненте? Однозначно нет.

Как разработчики не тужились, но со своим Manager Mode к уровню Total Club Manager 2005 (сейчас сериал откликается на имя FIFA Manager) они так и не приблизились. То, что в прошлом году считалось для футбольного менеджера обыденной нормой, в симуляторе в лучшем случае реализуют лет эдак через пять. Взять, к примеру, возведение множества полезных зданий и сооружений: навороченные тренировочные поля с искусственным подогревом, детские спортивные интернаты и т.п. Сейчас же нам позволяют лишь самостоятельно вести трансферную политику и отвечать за финансовые вопросы: заключение спонсорских контрактов, регулирование цен на билеты плюс управление магазинчиками, торгующими клубной атрибутикой.

Вот и получается, что данное нововведение если и привлечет дополнительное число покупателей, то только из стана поклонников другого продукта издательства Electronic Arts. Для заглавной фишки такой скромный результат равносилен провалу. Набор дорогих лицензий, дающих право помещать в продукт 21 чемпионат с более чем десятью тысячами футболистов, смотрится более внушительным аргументом.

С таким скромным бюджетом остается уповать на доморощенных футболистов

Накати-ка... Футбол по-японски

Разработчики убрали раскритикованный в прошлом году Off the ball control и сделали ставку на Midfield General, для которой были заново смоделированы движения всех футболистов. Получилось очень хорошо: ребята правдоподобно укрывают "кожаную сферу" корпусом, не стесняются применять дриблинг и отчаянно стелиться в подкатах.

К управлению прибавились клавиши "Z" и "C", на которые повесили финты. По сложившейся традиции нигде не говорится о целой куче дополнительных действий на поле. Например, и ложный замах, и заброс мяча вратарю за шиворот не упоминаются ни в разделе "Управление", ни в readme-файле. А ведь в FIFA 06 таких скрытых вещиц очень много!

Существенно изменена система пробития штрафных. После того, как прицел в форме кружка отправился на свалку истории, исполнение стандартных положений чуть ли не полностью копирует своего собрата из Pro Evolution Soccer. Осталась только шкала с силой удара. Все остальное делается на ощупь. Зато теперь можно попросить товарища по команде накатить мяч.

Значительно похорошела физическая модель. Когда идет сильный дождь, мяч отскакивает от земли совсем иначе, чем в сухую погоду. После парирования сильного удара в упор вратарь держится за ушиб-

Специально для Уэйна Руни разработчики сшили особую форму. Кстати, игроки многих отечественных команд отказываются надевать футболку с шестым номером

ленную часть тела и на некоторое время выключается из игры. Пожалуй, к минусам следует отнести увеличение числа забитых голов с дальних дистанций. В FIFA 06 у вашего покорного слуги каждый третий мяч забивался с расстояния более чем 25 метров, да еще и не под прямыми углами, тогда как в настоящем футболе такие чудеса случаются крайне редко.

Сбои вратарской школы

Однозначно высказаться по поводу уровня AI нельзя. С одной стороны, кремниевые мозги поднаторели в тактике. Соперники стараются использовать всю ширину газона. Если не получается провести стремительную атаку, то они оседают на чужой половине поля и пытаются доставить мяч в штрафную площадь низом или же начинают планомерно обстреливать ворота издали. Грамотно используется зональная и персональная опека, умело перекрываются пути для последнего паса. Не стесняются они и сознательно идти на тактические фолы, за что периодически получают от судьи желтые, а иногда и красные карточки.

С другой, периодически в глаза бросаются явные ляпы вратарей. Существует 100%-ый способ поразить ворота: как можно больше футболистов противника выманиваешь на родную половину поля, затем сильным пасом посылаешь мяч в свободную зону за спины защитников на ход своим нападающим. Если форварды обладают высокой скоростью, то получается чистый выход один на один. В принципе, ничего крамольного здесь нет, в современном футболе многие команды откровенно играют вторым номером и уповают именно на такую тактику. Но почему-то виртуальные голкиперы не желают прерывать такие передачи даже тогда, когда они опускаются рядом со штрафной площадью. И поделом получают банку в дальний угол. Иногда дело доходит даже до того, что мяч прыгает по полю чуть ли не от центрального круга и опускается на землю уже в штрафной. Все равно эти идиоты стоят, как окаменевшие.

Этим грешат не только реальные "люди в черном"

Теперь о приятных мелочах. Появились свежие анимационные вставки. Например, после нарушения у самой линии штрафной капитан атакующей команды с остервенением доказывает арбитру, что его товарища "срубили" уже после того, как он пересек заветную линию, и требует назначить законный пенальти.

Кстати, о рефери. Теперь они допускают очевидные ошибки. Иногда главный судья не замечает, как вратарь вместе с мячом залетает в ворота, а боковой может прозевать чистый офсайд. Даже и не знаем, баг ли это или новомодная фича. Думаем, независимо от ответа на этот вопрос, на различные ляпы следует смотреть с положительной точки зрения. Не зря чиновники из УЕФА и ФИФА после очередного скандала вокруг якобы предвзятого судейства продолжают неустанно заявлять, что прелесть футбола заключается в том числе и в ошибках арбитров.

Интер с помятым фейсом

Мышиный интерфейс оказался крайне неудобным. Обходиться одной клавиатурой куда проще, а еще откровенно бесят периодически меняющиеся названия опций в нижней части монитора. Елки-моталки, мне хочется выбрать из числа участников турнира одну команду, а вместо нее поставить другую. Уже собираюсь нажать соответствующий кругляшок на экране, как вместо него всплывает абсолютно ненужная "сортировка". Приходится ждать, когда на свое законное место вернется старая опция. Неужели было трудно разместить все доступные манипуляции вместе, без всяких там внезапных перемен местами?

Впрочем, не все так плохо, как может показаться на первый

Голы, забитые головой в падении, редки и чудо как хороши

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

И их осталось двое

В последнее время в Electronic Arts установилась негласная традиция приглашать для позирования на обложках свежеиспеченных футбольных симуляторов троих ведущих футболистов. В этому году она была нарушена. С диска FIFA 06 на нас взирает молодой и очень задиристый нападающий сборной Англии и "Манчестера Юнайтед" Уэйн Руни, а также главный распасовщик сборной Бразилии и испанской "Барселоны", а по совместительству еще и великий пожиратель чипсов Роналдиньо. Для последнего это уже не первый случай кооперации с "электрониками". До этого он красовался на обложке FIFA Football 2004 и FIFA Street.

Такой "прикид" называют "Красная Армия всех порвет!"

взгляд. Возвращение статистики - это однозначный плюс. Компьютер тщательно фиксирует пропущенные мячи, обладателей желтых и красных карточек и, конечно же, бомбардиров. Причем последних позволено выстраивать в таблице не только по числу забитых голов, но и по средней результативности за матч.

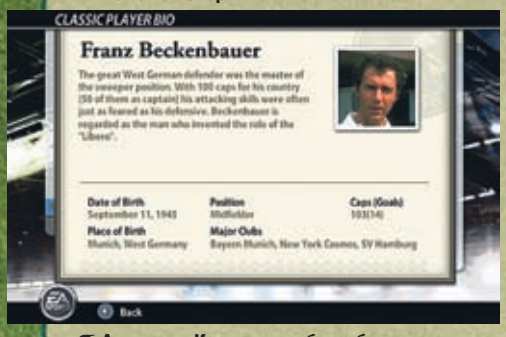
Огромный мешок с гостинцами

В прошлые годы EA Canada преподносила в качестве бонусов лишь ролики из своих остальных спортивных творений. Особо придирчивые геймеры относят к этой категории еще и малопригодную опцию Edit Player.

На сей раз разработчики пожаловали поистине щедрый подарок. В разделе EA Sports Extras расположились интервью с Самуэлем и представление сезонов ведущей пятерки европейских клубных чемпионатов. Кстати, последние вместе с фотографиями и биографиями великих футболистов открываются только в обмен на добытые по ходу карьеры очки. В EA Sports Retro набор еще лучше. Первым значится экскурс в историю сериала FIFA Football. Вторым по счету идет подборка десяти лучших голов за последние 12 лет.

И это далеко не все. Как вам перспектива сыграть против европейской или мировой dream-team всех времен и народов? Куда не глянешь - одни звезды. На воротах непробиваемой стеной стоит Равелли, подступы к ним охраняют непроходимые Барези и Бекенбауэр, голевые пасы раздают Зико, Хаджи и Кантона, а до логического конца их доводит Санчез. В такой команде даже в запасе сидят только выдающиеся спортсмены.

Вот за такие биографические вставки приходится жертвовать призовыми очками в меню Fan Shop



Александр Кержаков любит забывать голы за сборную различным футбольным карликам

Зачем чинить то, что еще не сломалось? Для красоты!

Самой сильной стороной очередного футбольного опуса от EA Canada является музыкальная составляющая. Число треков просто потрясающее. Тут вам и песни из всевозможных уголков планеты (есть даже африканские мотивы), и подборка восхвалений комментаторами футбольных звезд разных эпох, и гимны национальных чемпионатов. К озвучке трехмерной трансляции матча тоже нет никаких претензий. Зрители шумят, свистят, охают, ахают, затягивают фанатские песни - одним словом, болеют. Рекомендуем вам поставить парочку итальянских комментаторов. Пусть они и треплются на мало кому понятном языке, зато, в отличие от американских, делают это экспрессивно, от всей души. Кстати, на момент написания данной статьи среди почитателей сериала FIFA активно муссировался слух о том, что локализаторы из “Софт Клаба” не ограничатся лишь переводом менюшек и наконец-то осчастливят нас русскоговорящими комментаторами.

...как муха в самолете

Жаль, что славные времена, когда мы славили канадских умельцев не только за звук, но и за графику, все сильнее покрываются пылью забвения. Виной тому древний движок, который эксплуатируется со времен выхода FIFA Football 2003. Иногда попадаются настолько ужасные модели лиц, что хочется немедленно перенести их из кадра в кунсткамеру. Виной тому стремле-

И кто сказал, что по телевизору показывают самые классные кадры?

Разработчики стараются поспеть за всеми экспериментами Дэвида Бекхэма в области смены имиджа

ние разработчиков отобразить на физиономиях каждую мелкую деталь. Некачественные текстуры веснушек или двухдневной небритости растекаются по сторонам. В результате правдоподобность улетает в тартарары и остается сплошное безобразие.

Конечно, программисты уверяют, что после проделанных улучшений картинка целиком и полностью соответствует современным стандартам. Так оно и есть: ничего совсем уж страшного не произошло, но это отнюдь не повод, чтобы очередной сезон топтаться на месте. Ведь через два месяца на Xbox 360 та же самая игра предстанет в совсем другом графическом обличье.

Первый выпад сделан

В целом продукт EA Canada получился очень добротным, но хватит ли этого для того, чтобы хотя бы на полкорпуса опередить в борьбе за покупательские симпатии Pro Evolution Soccer 5? Ждем ответных действий от Konami. Вот тогда и рассудим.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,35	ИТОГО
Графика	8	x 0,15	
Звук и музыка	9	x 0,55	
Реализм	8	x 0,65	8.1
Ценность для жанра	8	x 0,25	

Владимир ЧАПЛЫГИН

ПРЕВОСХОДНАЯ ЖУТЬ

Теннис большой - это хорошо.
Уматурман

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Oxygen Interactive **Разработчик** Oxygen Interactive **Рекомендуется** Pentium III 1.3 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 64 Мб **Количество дисков** 1 CD **Сайт** www.oxygenint.com/games/game8.php

Назвать Perfect Ace 2: The Championships спортивным симулятором у вашего покорного слуги язык поворачивается с большим трудом. Жаль, что в графе "жанр" нельзя вписать фразу "сплошное недоразумение". Игра имеет к теннису примерно такое же отношение, как красиво умирающие противники из Half-Life 2 к балету. Вместо реально существующего Марата Сафина и Пита Сампраса с монитора на нас смотрят уродливые трехмерные модели неких Сафена и Сампинга. Разработчики раскошелились лишь на Тима Хэнмана, но от этого его виртуальная копия выглядеть лучше прочих трехмерных чурбанчиков не стала.

С турнирами ситуация обстоит еще хуже. В продукте Oxygen Interactive нет даже малейшего намека на знаменитые Roland Garros, Wimbledon и US Open. Зато есть другие с идиотскими названиями а-ля Managua Open, Mozambique Masters или Mila-no International. Интересно, откуда среди жителей Мозамбика набралось столько ценителей тенниса, что зрительские трибуны оказались забиты под завязку?

Искусственный интеллект соперников не отличается сообразительностью. Для победы вполне достаточно лупить "укороченными" по углам (всего в Perfect Ace 2 существует 4 вида ударов) и постоянно дежурить возле сетки. Противник даже не догадывается в таком случае пустить "свечку".

Дуэт комментаторов - это вообще отдельная песня. Если сидящий за микрофоном неизвестный мужчина еще хоть как-то старается выдавить из себя пару-тройку умных фраз, то его напарница только и делает, что описывает ситуацию на корте ахами и охами. Создается такое ощущение, что разработчики взяли на эту роль англоговорящий вариант Эллочки-людоедочки или же вовсе актрису из старых немецких порнофильмов, которая лишь умеет поддельно стонать "Oh, my!".

Пока напарница подает, можно спокойно завязать шнурки, а потом еще сбегать в ближайший ларек за пивом

Итог для разработчиков выглядит неутешительным. Несмотря на то, что их детище появилось на свет в конце 2005 года, оно по всем статьям уступает ветеранам жанра. Те же Tennis Masters Series 2003, Next Generation Tennis 2003 и Virtua Tennis, невзирая на преклонный возраст, смотрятся куда сильнее, как в плане графики, так и по части гейм-плея. Мы уже не говорим о вышедшем в прошлом году Top Spin, который по сей день остается лучшим в своем роде.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0.40
Графика	4	x 0.20
Звук и музыка	6	x 0.10
Реализм	5	x 0.20
Ценность для жанра	4	x 0.10

ИТОГО 4.8

Зонтик способен защитить от палящего солнца только одного человека. Дискриминация?

Такое пятно на своей репутации разработчикам не отмыть даже всепобеждающим стиральным порошком

САМЫЙ ИНТЕРАКТИВНЫЙ ЯРД

Владимир ЧАПЛЫГИН

Так соединились детские сердца,
так узнала мама моего отца...
Дворовая песенка, описывающая суть одного из режимов Madden NFL 06

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Tiburon **Рекомендуется** Pentium 4 1.7 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 3 CD **Сайт** www.easports.com/games/madden06/home.jsp

Российские любители спорта не могут постоянно наблюдать за перипетиями чемпионата США по американскому футболу. В лучшем случае иногда в прессе промелькнет короткая заметка а-ля "их нравы". Вот и получается, что сериал Madden NFL является своеобразным окном в Америку. До недавнего времени знания среднестатистического отечественного геймера базировались на начальном эпизоде фильма "Последний бойскаут". Хорошо, что этим летом на экранах кинотеатров демонстрировался римейк знаменитой ленты "Самый длинный ярд" (название наши прокатчики умудрились переиначить в странное "Все или ничего"). После его просмотра становится понятным, что такое тачдаун и чем занимаются квотербеки.

Популяризация спорта в кино - штука полезная и нужная. Правда, важнейшее из искусств любит приукрашивать процесс. Ведь никто не позволит останавливать игрока соперника мощнейшим ударом ногой в прыжке. Впрочем, в Madden NFL 06 тоже есть на что посмотреть. Просто так звание "Лучшая спортивная игра выставки" маститое жюри E3 не присуждает, да и почти двухмиллионным тиражом за первую неделю на различных платформах всякая ерунда не расходится.

Ух, сколько тут вас

В этом году разработчики поместили в свое творение восемь режимов. Возглавляет список Play Now - банальный товарищеский матч. Вторым значится Play Online, но из-за непопулярности американского футбола в народе для российских геймеров он особой ценности не представляет.

Следом идет Franchise, в котором игрок отвечает не только за спортивные результаты, но и за клубное хозяйство. Заключаете контракты, за счет повышения бонусов понижаете зарплату, пробуете игроков на других позициях, после чего убеждаетесь в том, что вся эта суета отходит на дальний план, так как результат по-прежнему куется на поле. Интерфейс неудобен. В общем, ни рыба ни мясо.

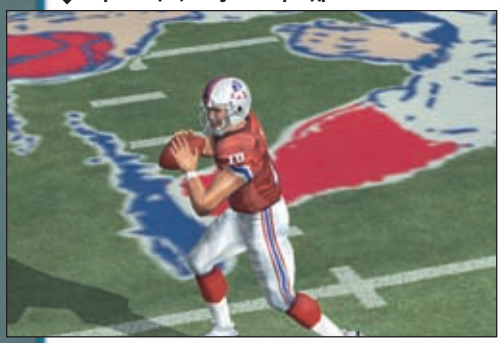
В 2-minute drill геймеру предстоит решить исход поединка. За две минуты до конца четвертого периода необходимо сделать рывок от своего 20 ярда до заветной последней линии соперника. В Situation задачки ставятся куда сложнее: задается счет и оставшееся игровое время. Хоть тресни, а победного результата добейся.

Занимательная биология

Отдельного разговора заслуживает NFL Superstar, который наделал много шума на E3. Случайным образом генерируются характеристики родителей, которые наделяют генами чадо. Так, в семье профессионального американского футболиста с IQ 130 (и как ему за карьеру мозги не отбили?) и марафонской бегуньи с IQ 150 вполне может появиться одаренное дитя.

Дальше в течение нескольких лет вы превращаете подающего большие надежды юношу в звездного профессионала, а затем, если хватит терпения, становитесь свидетелем заката его карьеры. На матчи действие данной фишки не распространяется - идет стандартный поединок, никакого намека на персональное управление подопечным нет и в помине. Из-за этого достаточно интересная новинка теряет львиную долю шарма. Уж если вести человека по жизни, то нужно это делать и во время сражений на спортивной арене.

Игрок ищет, кому бы переадресовать мяч



Хоть с линейкой ходи и проверяй точность построения

Журналистов на матч собралось выше крыши. Все потому, что в перерыве прессу потчуют бесплатными бутербродами

Я его слепила из того, что было

Наше повествование о режимах игры завершают Mini Games и Practice. В первом случае родной клуб колесит на автобусе по всей стране, отрабатывая различные навыки. В качестве призовых за усидчивость выступают Madden Cards, коих разработчики отштамповали аж 281 штуку. В Practice акцент сделан на отработку командных действий, например, на игре в атаке с оттачиванием определенной тактической схемы.

В роли бонуса выступает раздел Features, в котором появилась уникальная фича Create-a-Fan. Вот где действительно можно оторваться по полной программе! В специальном редакторе теоретически можно создать хоть черта лысого. Простор для фантазий огромнейший.

Все приходит с опытом

Тем, кому предстоит впервые общаться с сериалом Madden NFL, рекомендуем запастись терпением. На первых порах разворачивающееся действие будет напоминать забаву "угадай нужную клавишу". Без знания азов американского футбола здесь не обойтись. Хорошо, что управление во всех спортивных симуляторах EA организовано обинаково. Сначала учишься бросать партнерам мяч и выполнять незамысловатые финты, затем методом научного тыка узнаешь, что можно действовать значительно хитрее. Просто грамотно расставляете игроков на площадке (недаром разработчики предлагают столько тактических схем), а вместо тупых лобовых атак плетете замысловатые комбинации с частой перепасовкой или же устраиваете стремительные прорывы по флангам.

Вышеописанное сгодится для легкого и среднего уровней сложности, на которых искусственный интеллект порой специально допускает непростительные ошибки. На All-Madden управляемая кремниевыми мозгами команда творит настоящие чудеса. Сразу чувствуется, что противник прибавил не столько за счет скорости бега и точности исполнения пасов, сколько за счет тактической подкованности. Иногда он разыгрывает такие замысловатые комбинации... Впрочем, даже против мастеровитого соперника есть проверенное средство. Правда, о нем ничего не сказано в меню управления. Называется эта всепобеждающая штука bullet pass. Необходимость в ней возникает тогда, когда обычные передачи навесом постоянно перехватываются. По привычной схеме выбирается нужный адресат, только кнопка паса не нажимается и отпускается, а удерживается некоторое время. Главное, не делать bullet pass через центр, где полным полно длинноруких противников.

А так хотелось увидеть шрам уже сейчас

Революционная графика для сериала Madden NFL переносится на следующий год. Представленные в мае на E3 необычайно детализированные скриншоты (от всевидящего ока программистов не ускользнул даже маленький шрам на подбородке Шона Александра) из версии для Xbox 360 обошли PC стороной. Обладатели консоли нового поколения получат передовую графику уже весной, мы же дождемся перехода на свежий движок только следующей осенью. Отмазка разработчиков незатейлива: дескать, в системных блоках подавляющего большинства владельцев PC не стоят навороченные железки, способные на равных соперничать с аппаратными средствами грядущей приставки.

Пожалуй, самое противоречивое ощущение вызвал звук. С заумными рассуждениями парочки закадровых комментаторов, шумом зрителей на трибунах и криками-командами спортсменов на поле все в порядке. Несколько вопросов следует адресовать тем, кто работал с музыкой. Только-только сериал стал оправляться от повального засилья рэп-композиций, как нате вам - мы вернулись в старые времена. В саундтрек вошли как творения новичков Slim Thug, Stat Quo и Spider Loc, так и композиции проверенных временем Tech N9Ne, Rev Run из Run DMC, Memphis Bleek и Chamillionaire. Ничего против качественного (в Madden NFL 06 он именно такой) рэпа и хип-хопа ваш покорный слуга не имеет. Но все-таки американский футбол - это не NBA, где постоянно вырывающийся из колонок афро-американский речитатив давно в порядке вещей.

Ждали большего

К сожалению, лучшая спортивная игра E3 не оправдала полностью всех ожиданий. Изначально казавшийся революционным режим NFL Superstar получился скомканным. Плюс неприятная история с графикой - на выставке показывают одно, а на выходе мы имеем совсем другое. Понятно, что нынешние приставки диктуют условия PC, но неужели нельзя было построить наш вариант на движке для Xbox 360? Ради классной картинки мы бы согласились и подождать.

Распасовщику даже не дали оглянуться по сторонам

Поднятый вверх палец издревле считается жестом победителя

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8 x 0.35	ИТОГО
Графика	8 x 0.15	7.9
Звук и музыка	8 x 0.55	
Реализм	8 x 0.65	
Ценность для жанра	7 x 0.25	

Владимир ЧАПЛЫГИН

ДОЛГОЖДАННЫЙ ПРОРЫВ

Желание ищет возможности, а нежелание - причину.
Народная мудрость

Жанр Спортивный менеджер **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Canada **Рекомендуется** Pentium 4 1.7 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 64 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** www.fifamanager.easports.co.uk

Сериал Total Club Manager благополучно просуществовал три сезона, но так и не смог превзойти многочисленные детища Sports Interactive. До ухода британской компании из-под крыла Eidos ими были представители семейства Championship Manager. После расставания королем жанра моментально стал ежегодник Football Manager. За это время канадские разработчики прошли нелегкий путь от новичков до маститых специалистов. Но, несмотря на это, все три года нас потчевали одной и той же стряпней, в которую добавлялись различные дополнительные ингредиенты. На сей раз шеф-повар из EA Canada приготовил совсем иное блюдо. Называется оно FIFA Manager 06.

Преемственность

Возникает резонный вопрос: зачем стоило менять вывеску, если содержание осталось прежним? Ведь опять приходится выбирать что-то одно из знакомого набора режимов (карьера, создать клуб, возглавить готовую команду и по желанию получить к ней в нагрузку национальную сборную), определять условия работы (с увольнением или без), формировать свои полномочия, заполнять все те же строки в профайле менеджера... Впрочем, первое впечатление оказалось обманчивым. После соблюдения ряда формальностей от Total Club Manager и след простыл, начался FIFA Manager 06.

Дискуссионный вопрос

Первое, что бросается в глаза, - абсолютно свежий дизайн. Царившие три года менюшки в нижней части экрана теперь более компактно скомпонованы наверху в виде удобных закладок. Большая часть клубов обзавелась реальными эмблемами. К сожалению, отечественные команды обозначены простенькими логотипами, символизирующими цвета их формы. Из 20 тысяч представленных в игре футболистов 7 тысяч могут похвастаться качественными фотографиями. Львиная доля приходится на тех, кто выступает в Англии, Франции, Германии, Италии и Испании.

Увеличилось число характеристик. Полевого игрока описывает 35 параметров, а вратаря - 28. Решение разработчиков убрать итоговый рейтинг вызвало среди геймеров диаметрально противоположные взгляды. Одни полагают, что без него продукт EA Canada стал больше походить на настоящую жизнь. Еще никто не встречал на улице спортсменов, на чьих лицах было бы написано, во сколько баллов оцениваются их физические и моральные кондиции. Представители другого лагеря утверждают, что реализм реализмом, но данное нововведение превращает трансферную систему черт знает во что. Раньше с поиском футболиста дела обстояли намного проще: наступил "юрьев день", заглянул в соответствующее окошко, классифицировал свободных агентов по позициям и выбрал из них того, у кого выше параметр overall. Теперь приходится тщательно изучать характеристики каждого человека. Если учесть, что по окончании сезона в трансферном окне красуется несколько сотен кандидатов, то получается сущий кошмар. Сидишь полночи и ради одного-единственного усиления команды детально изучаешь эту армаду. Зрелище явно не для слабонервных.

Самого титулованного футболиста России обидели

В период межсезонья сайту Football World не достает контента

По мнению разработчиков, оплот защиты сборной Сербии и Черногории (кстати, в споре за путевку на чемпионат мира 2006 команда обошла Испанию) Неманья Видич должен полировать в "Спартаке" скамейку запасных

Изменения и не думают заканчиваться

Еще одно нововведение - приглашение кандидатов в команду на просмотр. Семь дней они варятся в общем котле вместе с основным составом, после чего тренерский штаб сообщает о своем мнении. Допустим, потенциальный новичок очень здорово вписывается в коллектив, но еще остается решить вопрос о реальности осуществления трансфера. Специальный консультант собирает всю необходимую информацию об интересующем футболисте: стоимость перехода, годовую зарплату, срок истечения контракта и так далее. Если вам приглянулся несвободный агент, то начинаются переговоры с другим клубом. Система заключения сделок осталась прежней, единственное добавление - возможность рассчитаться не наличными, а предложить взамен своего игрока или компенсировать им недостающую часть суммы. В спорте такая система взаимозачетов существует уже несколько десятков лет. Как-то странно, что о ней вспомнили только в этом году.

Разработчики решили отказаться от клубных журналов. Теперь новости от всех команд скапливаются на специальном сайте Football World. Различная статистика (список бомбардиров, посещаемость матчей, информация о травмированных, подборка лучших игроков тура по версии виртуальных журналистов и еще целая куча интересных вещей) органично соседствует с тематическими статьями. Очень полезно почитать обзор новичков Премьер-лиги и кликнуть мышью на выделенную в тексте фамилию. Тут же появится окошко с характеристиками интересующего вас футболиста и владеющего им клуба. Если и этого покажется мало, то можно ознакомиться с результатами разношерстных опросов среди "читателей".

Доводим до ума прошлогодние новинки

Отдельно следует выделить значительно переработанный режим основания клуба. На карте мира щелкаете грызуном на стране, после чего выбираете область и город. Если нужного населенного пункта не обнаружилось, то все необходимые координаты вводятся вручную. Затем рисуется фирменная эмблема и моделируется дизайн формы. Теоретически за несколько сезонов с хорошим менеджером и талантливым тренером захудалая любительская команда превращается в грозу Лиги чемпионов.

Отныне FIFA Manager 06 позволяет добавлять своего футболиста. Просто открываете список юниоров и в появившемся окне редактора вводите имя, фамилию и позицию на поле. Таким способом в состав разрешено ввести до 20 молодых игроков.

Обрусевшая EA Canada

Более-менее качественная Российская Премьер-лига в FIFA Manager 06 во многом является заслугой Александра Приходько. В EA Canada выпускник НГУ отвечал за раздел статистики на виртуальном веб-сайте Football World и реалистичное исполнение стандартных положений во время трехмерной трансляции матчей, занимался программированием Match Analysis Tool, а заодно был проводником для канадских коллег в дебрях российского футбола. Впрочем, без целого вороха ошибок и неточностей не обошлось. Например, обладателю Кубка УЕФА и Лиги чемпионов, человеку, забивавшему победные мячи в обоих финалах столь престижных европейских турниров, полузащитнику московского "Спартака" Дмитрию Аленичеву разработчики поставили какие-то ничтожные игровые рейтинги. Самый крупный из них - passing составляет лишь 84 единицы из 100 возможных. У вечно подающего надежды Владислава Радимова из питерского "Зенита" характеристики и то выше. Налицо явная несправедливость. Но по сравнению с Total Club Manager 2005 статистика российских клубов выглядит лучше.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Мало мозгов быть не может

FIFA Manager 06 предъявляет достаточно жесткие требования к оперативной памяти. Для нормальной работы рекомендуется 512 Мб RAM, хотя сгодится и 256 Мб RAM. Обладателям старых компьютеров лучше всего выбрать интересующий чемпионат и только высшие дивизионы так называемой "большой европейской пятерки". После этого кремниевые мозги перестанут держать в уме результаты и подробную статистику по более чем 80 дивизионам из 38 стран мира.

EA Sports - It's in the Game

Пройдя кучу промежуточных этапов, геймер, наконец-то, доходит до трехмерной трансляции поединков. Даже невооруженным глазом видно, что разработчики уделили этому компоненту игры повышенное внимание. Для других представителей жанра такой уровень графики - предел самых смелых мечтаний.

В зависимости от значимости поединка и выбранной стоимости билетов заметно меняется число зрителей на трибунах. Прошли те времена, когда вингер мог подхватить мяч у угла чужой штрафной, тупо сместиться на фланг, а потом и вовсе бездарно отдать пас назад защитникам. Теперь футболисты ведут себя на поле более рационально: делают ювелирные передачи на ход, устраивают перепасовки с фланга на фланг, смещаются в центр, бьют издали, не стесняются идти в обводку и так далее. При этом на поле четко прослеживается старание игроков четко следовать заранее определенной тактике. Благодаря живой картинке по ходу матча сразу становится понятно, где были допущены ошибки и какие позиции требуют немедленного усиления.

Последний трофей завоевывался дедами нынешних футболистов команды

FIFA Manager 06

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Точность во всем

Летом стан EA Canada посетил Лукаш Подольски и внимательно изучил альфа-версию FIFA Manager 06 (тогда проект еще назывался Total Club Manager 2006). Нападающий "Кельна" и сборной Германии в целом остался очень доволен, но при этом пожурил разработчиков за то, что они сделали его виртуальную копию ниже на два сантиметра. Программисты немедленно исправили эту маленькую неточность.

А вратарь остался сидеть дома за бутылочкой пивка смотреть трансляцию матча по телевизору

Достаточно продолжительная слежка за всеми перипетиями поединка некоторым покажется слишком утомительным занятием. В таком случае лучше всего сократить полноценную трехмерную трансляцию до демонстрации опасных моментов или ограничиться лицезрением забитых голов. Самый экономный вариант - это текстовый режим: коротко и информативно.

Всезнающий MAT

Новинка Match Analysis Tool оказалась очень хорошим подспорьем для тех, кто предпочитает доверять дотошным статистическим выкладкам. В свое время экс-рулевой московского "Локомотива", а ныне главный тренер сборной России (не исключено, что, когда журнал попадет к вам в руки, на этом посту его уже сменит иностранный специалист) сетовал на то, что ведущие европейские клубы имеют на вооружении специальную программу, которая тщательнейшим образом отслеживает ТТД каждого футболиста и выдает тренеру различные статистические выкладки. MAT выполняет примерно такие же функции, но, в отличие от реальной немецкой чудо-технологии, стоимость которой равняется 100 тысячам евро, она бесплатно входит в комплект FIFA Manager 06.

Сперва на экран выводится основная таблица, в которой подробно расписаны самые важные показатели матча. Здесь тактическая расстановка противника сопоставляется с построением вашей дружины, фиксируется количество ударов, указывается средняя и максимальная командная скорость. За более подробной информацией следует обращаться в подраздел "Обзор игрока". В нем аналитическая программа выдает вагон и малую тележку сведений о каждом футболисте (средняя длина паса, контроль мяча, нарушения, физическая готовность и многое другое). Сначала изучение такого большого количества чисел кажется пустым занятием. На самом деле MAT - очень полезная штука. С ее помощью каждый член команды предстает как на ладони. В прошлогоднем Total Club Manager 2005 о полезных действиях игрока можно было судить только по выставляемым в ходе матча оценкам. Да и те приходилось ждать больше трети тайма. За это время оппонент уже успевал поразить ворота. В FIFA Manager 06 все намного проще: в нужный момент врубил MAT, пробежался глазами по статистике (кстати, доступна информация не только по вашим подопечным, но и по соперникам), прокрутил интересующую ситуацию в 2D-режиме а-ля бешеные шарики из Football Manager 2005 и тут же сделал соответствующие выводы.

Такие хлесткие удары с лету голкиперы парируют с большим трудом

Кушать подано

В этом году сотрудники EA Canada решили не жить прошлым. Вместе с названием Total Club Manager на свалку истории были выброшены очень многие старые наработки. Фактически под личиной FIFA Manager 06 скрывается новая игра. Дерзкая, амбициозная, красивая и не по годам зрелая, способная на равных сражаться за симпатии покупателей не абы с кем, а с грядущим Football Manager 2006 от Sports Interactive. Если проводить параллели с кулинарией, то Total Club Manager 2005 был что-то вроде фастфудовского овощного салатика. Быстренько подзаправился во время короткого обеденного перерыва и давай трудиться дальше. По сравнению с ним, FIFA Manager 06 - это запеченная свинина с яблоками. Такую роскошь надо есть медленно, смакуя каждый кусочек.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	9	x 0.20
Звук и музыка	9	x 0.10
Реализм	8	x 0.20
Ценность для жанра	9	x 0.10

ИТОГО **8.4**

Леонтий ТЮТЕЛЕВ

ВРЕМЯ СОБИРАТЬ МЯЧИ

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** EA Canada **Рекомендуется** Pentium 4 2.4 ГГц, 1 Гб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 2 CD **Сайт** www.easports.com/nbalive06/index.jsp

Получив в редакции диск с очередной серией нескончаемого симулятора баскетбола от EA Sports, я почему-то вспомнил дела давно минувших дней. Середина девяностых годов прошлого века, легендарный "Кузнецкий мост", палатка с пиратской игровой продукцией. Объект пристального внимания - картридж с абсолютно новой игрой NBA Live 95 для приставки Sega MegaDrive II...

А дальше - восторги и куча убитого времени на симулятор, казавшийся тогда чем-то совершенно нереальным. Затем - ожидание продолжения. Потом - смена игровой платформы на PC и ежегодное знакомство с новыми вариациями от EA Sports на баскетбольную тему. Рассуждения о прогрессе и регрессе серии на страницах "Нави"...

В общем, прошло уже десять лет. Мог ли я подумать, что десять лет буду играть в один и тот же симулятор? Знал ли, что годы пролетят так быстро, и предполагал ли, что их не хватит разработчикам для того, чтобы приблизить свое детище к реальности? Нет, нет и еще раз нет!

Брюзжание

Былого трепета от появления на экране логотипа EA Sports нет и в помине, а просмотр динамичного ролика, выполненного с учетом самых строгих требований, не вызывает эмоций. Я никогда не смотрел сериалы, но думаю, что домохозяйка вечером встречает очередную латиноамериканскую серию с похожими чувствами - никакой эйфории, но моральное удовлетворение однозначно присутствует. Домохозяйка уже не может без сериала, а поклонник баскетбола - без NBA Live. Им просто необходимо быть друг с другом. Но если у первой всегда было, есть и будет право выбора, то мы с вами по большому счету лишены оного. У нас есть только NBA Live и ничего другого. А выбирать можно исключительно по порядковым номерам серий. Как говорится, колхоз - дело добровольное: хочешь - вступай, не хочешь - застрелят.

Как итог - стагнация в развитии серии, которая из года в год умело прикрывалась разработчиками разными косметическими штучками, и не в последнюю очередь - графикой. Прикрывалась, надо отметить, весьма успешно при том, что ядро игры раз за разом оставалось без ощутимых кардинальных и столь необходимых изменений. А мы верили в изменения.

Прожекторы устраивают безумную пляску по стадиону, комментатор объявляет состав участников, трибуны ликуют - феерическое зрелище, похожее на грандиозный рейв. Покажи мне такое десять лет назад - точно упал бы со стула. Но сейчас все "кинематографические" штучки сразу безжалостно выключаются в меню. Мы остаемся один на один с игровым процессом. Зачем смотреть в n-ный раз то, что видели уже на протяжении нескольких лет. Пускай повторами любуются новички. Для них NBA Live - огромный и неизведанный мир красивого баскетбола, проработанный до мельчайших подробностей. С отличной музыкой, классно анимированными меню, великолепной графикой и просто невероятным количеством заранее отснятых движений. Если не

Скрытый пас из-за спины. Помнится, такие любил Magic Johnson!

NBA Live 06

Это парень прыгнул выше, но все равно получит "горшок"

иметь возможности "зрить в корень", можно запросто в очередной раз попасться на удочку EA Sports и, размениваясь на целый букет отлично продуманных и выполненных мелочей, упустить главное. Суть, соль и перец новой NBA Live 2006. Так постараемся же этого не делать.

В год по чайной ложке

Коротко о самых главных новшествах игры. Первое, на чем акцентируют внимание разработчики, - Freestyle Superstars. Говоря по-русски, это обычное "разделение" труда. Игроки на площадке сортируются в зависимости от роли, которую выполняют в реальной жизни. В NBA Live 06 это реализовано довольно-таки наглядно. Плеймейкер вряд ли сможет накрыть бросок центрового, но с радостью выдаст "слепой" пас в стиле Мэджика Джонсона или перехватит у соперника мяч, если тот зазевался. Соответственно, центровой лучше всего ставит блок-шоты и подбирает, а тяжелый форвард бросается во все тяжкие мощных проходов. И так далее. В принципе, в игре, претендующей на звание симулятора, так должно быть изначально. Но EA Sports, видимо, любят скармливать новшества небольшими порциями по годовому графику. В этом году мы внедряем "слайдеры", которыми можно настраивать геймплей, в следующем - Freestyle controls, а в 2006 - Freestyle Superstars. Что ж, и на этом спасибо.

Второй значимой доработкой, насколько я помню, значилась улучшенная анимация движений игроков. EA Sports заверяют, что теперь на глаз можно определить ритм игры - прорыв ли, медленная атака или быстрая комбинация. Отрадно конечно, но не лучше ли, наконец, снять с баскетболистов коньки? Впрочем, не будем забегать вперед.

Так, так... что же еще нового нам обещали. Дабы не быть голословным, открываю официальный пресс-релиз и пристально всматриваюсь в строчки. Как выяснилось, зря! Кроме "улучшайзингов" графики, речи комментаторов (кстати, лучше почему-то не стало), опять же анимации и кое-каких изменений в режиме All-Star Weekend не наблюдается никаких шагов в направлении светлого будущего спортивных симуляторов. Исключительно красивое топтание на месте и не больше двух новых "фич" в год.

Движение по кривой

К слову, графика игры действительно близка к идеалу. Особенно в том, что касается проработки моделей спортсменов. И не беда, что белые игроки получились страшнее черных. Все знают, что белых в NBA - меньшинство. Двигаются модели грациозно и по-баскетбольному красиво. Даже будучи циничным ветераном, я не отказывал себе в удовольствии смаковать невероятные броски сверху и точные попадания из-за трехочковой дуги с сопротивлением. Свет, звуки на стадионе - все великолепно, и придираться действительно не к чему! Визуально-звуковая часть выполнена на твердую "пятерку", и это не обсуждается. Конечно, не все любят рэп и r'n'b, но вы играете в баскетбол (неважно, что его придумал белый канадец), так извольте играть по правилам, которые, в частности, предполагают наличие соответствующей музыки.

И все же при ближайшем рассмотрении становится вопиюще заметно, что движения игроков далеко не идеальны! В голове начинает навязчиво

Удивительно, как можно забивать из такого положения? Garnett знает как

Чуть зазевался, и сразу перехват

вертеться один-единственный вопрос. Что делали господа из EA Canada целый год?

Я не поверил своим глазам и хотел посильнее ущипнуть себя за нос, когда вновь увидел разъезжающиеся ноги. Игроки суетят и нелепо подергивают ими. Создается впечатление, что подошвы всех находящихся на площадке спортсменов отчаянно проскальзывают. Кто и когда, наконец, убьет эту Аннушку из EA Sports, которая из года в год выливает на арены виртуальной лиги свое масло? Баскетбол - это игра резких точных движений, рывков, разворотов и мгновенных ускорений. Кроссовки современных баскетболистов - плод серьезного труда конкурирующих компаний - не допускают проскальзываний. Все это так, но в новейшей NBA Live 2006 наблюдается обратная картина. Как после этого можно называть игру симулятором? И что же делали товарищи из EA Canada с момента выхода NBA Live 2005?

Зато можно объективно признать, что локальный прорыв все же случился. Он касается быстрых отрывов. Fast breaks - как называют их за океаном. Очевидно, что это еще одно из припасенных разработчиками новшеств. Ведь если задуматься, то что мешало внедрить нормальный быстрый отрыв в прошлогодней игре? Всего-то, что необходимо было сделать, - научить игроков не останавливаться, а получать мяч в движении, тем самым не сбивая ритм атаки. Кстати, благодаря этому улучшению играть стало ощутимо приятнее.

А вот ситуация с подборами выглядит странно. Именно в этом аспекте игры, если рассматривать его со статистических позиций, можно обнаружить явный дисбаланс. По той причине, что слишком уж нереальное количество подборов берется в нападении. Причем обидно вдвойне, что делают это почти все игроки подряд. Видимо, на следующий год намечен плановый апгрейд Freestyle Superstars...

И еще про броски сверху. Самый, как считают многие, зрелищный элемент баскетбола. Разнообразие потрясающее. И так, и этак. Один словом - ух! Но почему так много атак заканчиваются нереальными "данками"? И кому это нужно? В седьмой раз за четверть наблюдая за тем, как вколачивают очередной эффектный гвоздь в корзину (даже если это делают твои игроки), невольно ловишь себя на мысли, что эффекта нету! К тому же хорошо известно, что даже в быстром отрыве (в игре) сложно забить так, как это делают на конкурсе бросков сверху, - ритм-то совершенно иной. Но вот легкий форвард в очередной раз устремляется к кольцу, взлетает над ним по голову, перекладывает мяч из одной руки в другую и вонзает в кольцо спиной, да еще и с фолом. Нет, это никак не похоже на правду.

Игра пугает обилием бросков сверху. Много - не значит хорошо. Много и хорошо - тоже. Довольно быстро "данки" надоедают и не вызывают должных эмоций

Верните удовольствие!

В целом я разочарован новой игрой. NBA Live 06 могла и должна была оказаться лучше. Она красивая, но как симулятору ей - грош цена. Она эффектная, но в ущерб эффективности. Она слишком хорошо знакома, чтобы показаться новой. Может, разработчикам стоит взять еще один годичный перерыв? И тогда старое станет хорошо забытым?

Но есть и другая сторона медали. Это продолжение темы про домохозяйку и сериал. Он ей нужен, и точно так Live 06 нужна фанатам баскетбола, у которых нет альтернативы. Поэтому можно признать, что EA Sports бьют без промаха и их стратегия верна. Боюсь, она даже единственно правильная. Но мне не по душе такой подход. За десять лет я слишком сильно привык, и нужно что-то большее. Меня не "вставляет". Надеюсь при этом, что вы не из такой категории игроков и вам очередной проект именитой компании сможет доставить удовольствие. Но поверьте мне на слово - оно могло и должно быть гораздо сильнее.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40
Графика	9	x 0,20
Звук и музыка	8	x 0,10
Реализм	6	x 0,20
Ценность для жанра	6	x 0,10

ИТОГО **7.2**

Владимир ЧАПЛЫГИН

СТАБИЛЬНОСТЬ – ПРИЗНАК КЛАССА

Он гнется во все стороны на 90 градусов, как резиновый.
Майкл Джордан о Тайгере Вудсе

Жанр Спортивный симулятор **Издатель** Electronic Arts **Разработчик** Headgate Studios **Рекомендуется** Pentium 4 2.0 ГГц, 256 Мб RAM, видеокарта 128 Мб
Количество дисков 3 CD **Сайт** www.easports.com/games/tigerwoods06/home.jsp

Создание симулятора гольфа сейчас превратилось в абсолютно бесперспективное занятие. Зачем пытаться изобрести велосипед, если идеальная модель припасена у Headgate Studios. Фирменная, дорогая, удобная, поблескивающая свежей краской. Каждую осень сотрудники компании выезжают на этой двухколесной зверь-машине и собирают приличный денежный урожай. Потом почти на год они запираются у себя в гараже и придумывают всякие доселе невиданные навороты, благодаря которым в следующем сезоне можно будет так же успешно "выбраться в люди". Раньше в соседнем квартале водился достойный конкурент по имени Microsoft со своим ежегодником Links, вот только нос он высовывал последний раз в далеком 2002 году. С той поры о нем ни слуху ни духу. Поговаривают, после разрыва с PC он связался с какой-то там Икс-коробкой, затем стал крепко пить и, в конце концов, окончательно отошел от дел...

Конечно, рассказанная выше история – всего лишь попытка вашего покорного слуги в нетривиальной форме описать сложившуюся на рынке PC-игр ситуацию вокруг симуляторов гольфа. Но в каждой шутке есть доля правды. Издательство Electronic Arts ведет отчаянную борьбу с различными компаниями на спортивных фронтах (особенно на приставках): покупает дорогостоящие эксклюзивные лицензии, не скупится на громкие рекламные акции и так далее. На этом фоне Tiger Woods PGA Tour выглядит эдаким островком спокойствия. Достойных соперников на горизонте не видать вот уже несколько лет (всякие малобюджетные Crazy Minigolf, Golf Masters и тому подобные поделки ему даже в подметки не годятся), но, несмотря на полное отсутствие конкуренции, разработчики умудряются каждый раз устанавливать планку качества продукта на новую высоту. Очередная версия не стала исключением из сложившегося правила.

И что ты такого нашел в моем лице?

Знакомство с Tiger Woods PGA Tour 06 начинается с раздела Game Face. Здесь игрок может создать чуть ли не точную копию себя любимого. В этом нелегком деле ему подсобит значительно усовершенствованный редактор. Рассказать обо всех представленных в нем характеристиках нереально, только на описание различных вариантов изменения формы носа уйдет как минимум половина страницы. О несметном количестве способов изменить персонажу выражение лица даже упоминать не буду. В общем, редактор значительно прибавил в мощности.

Если кому-то лень возиться с виртуальным гольфистом – можно выбрать одного из 19 реальных. Разумеется, почетное место в этом списке отводится великому и ужасному Тайгеру Вудсу. В целом подборка получилась внушительная, хотя разработчиков стоит пожурить за отсутствие ряда знаменитостей. Наверное, руководство Electronic Arts посчитало, что и одной звезды более чем достаточно, мол, нечего сорить деньгами. Не следует исключать и другой вариант: гольфисты попросту отказались участвовать в продукте, где первый номер заранее уготован их главному конкуренту.

Рассекая пространство и время

Среди многочисленных игровых режимов отдельного внимания заслуживает новинка под названием Rivals. Здесь геймер начинает карьеру с любительского уровня и постепенно дорастает до профессионала. В зависимости от демонстрируемых результатов на это может понадобиться от одного до нескольких лет. Разумеется, по мере продвижения по турнирной

Хорошо иметь домик в деревне...

Сейчас набьем какую-нибудь крутую татуировку и на правую руку

Tiger Woods PGA Tour 06

Соперники идут к заветной лунке ноздря в ноздрю

лестнице прибавляет и искусственный интеллект противников. Если все сложится удачно, то апофеозом станет соперничество с чемпионом.

А как вам перспектива перенестись на несколько десятков лет назад и сразиться с великими гольфистами XX века? В игре есть пять исторических этапов. Каждому из них сопутствует своя амуниция и мода. К сожалению, поединки происходят на современных площадках. В Tiger Woods PGA Tour 06 таковых набралось 12 штук, десять из них полностью соответствуют реально существующим прототипам, а две являются плодом фантазии дизайнеров. Если бы разработчики не поленились смоделировать старые гольф-клубы, эффект погружения получился бы более полным.

За победы в режиме карьеры начисляются призовые, которые разрешается потратить в местном магазинчике на модную экипировку, улучшение характеристик персонажа или на полезные уроки, в ходе которых вы изучите новые приемы.

Поверь глазам своим

Пожалуй, самыми сильными компонентами творения Headgate Studios стали мощная физическая модель и очень красивая графика. Компьютер просчитывает не только тип поверхности (коротко стриженная или высокая трава, земля, песок и так далее), но и малейшие изменения погодных условий. Даже во время солнечного денька приходится учитывать силу и направление ветра, а также, исходя из рельефа местности и расстояния до флажка с лункой, тщательно подбирать тип удара и клюшки.

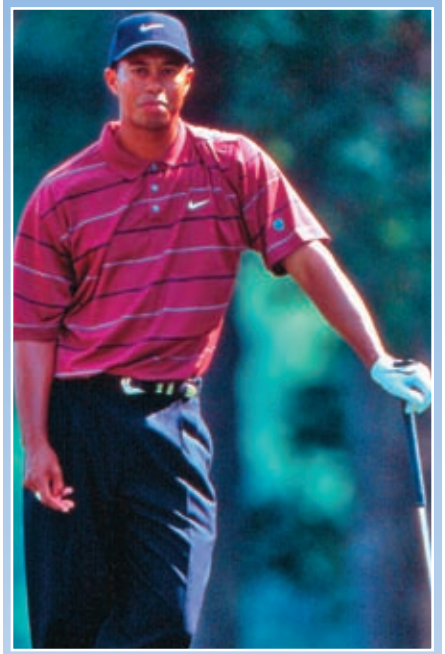
Благодаря чувствительному и удобному управлению мышью разобраться со всеми вышеперечисленными нюансами не составит большего труда. Просто надо абстрагироваться от того, что ты сидишь за монитором компьютера, и представить, что вместо грызуна держишь настоящую "девятку". Этому способствует высокий уровень графики - визуальная составляющая Tiger Woods PGA Tour 06 традиционно очень хороша. Видать, детальная прорисовка огромных открытых пространств с лесами, полями, искусственными водоемами, гладковыбритой травой, с одним-единственным персонажем и кучкой зрителей канадским программистам дается куда лучше, чем отображение огромных толп на стадионах в коллективных видах спорта.

Глядя на скриншоты, не верится, что в основе игры лежит усовершенствованная версия старенького движка. Если ветеран все еще способен на такое великолепие, то что же будет твориться в следующем году, когда все спортивные сериалы EA перейдут на новую графическую технологию? Даже трудно представить!

Снова первый

Несмотря на полное отсутствие конкурентов, разработчики продолжают совершенствовать технические характеристики своего чудо-велосипеда. Tiger Woods PGA Tour 06 вновь доказал всему миру, что лучшие симуляторы гольфа каждую осень выезжают из гаража компании Headgate Studios. Нынешний представитель сериала получился почти без изъянов. Идеальное средство для тех, кто после трудной работы приходит домой, садится за компьютер и вместо упорной борьбы за очки, голы, секунды хочет неспешно закатить мяч в лунку и попутно полюбоваться красивыми пейзажами.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...



Тайгер Вудс - золотой мальчик современного гольфа

Мистер Вудс вот уже несколько лет является королем гольфа. Вы не поверите, но свой первый удар по мячу Элдрич (псевдоним Тайгер он взял в 20 лет) нанес, когда ему было каких-то 10 месяцев отроду. В таком возрасте дети только-только учатся ходить, а одаренному карапузу хватило координации и смекалки взять клюшку двумя руками и сделать хороший замах. В два года наш герой демонстрировал на американском телевидении абсолютно взрослые удары. Через год Элдрич сыграл полноценный раунд в гольф. В 10 лет он выступил на профессиональном уровне и запросто обыграл многих здоровых дядек, а в 18 одержал победу в первенстве для взрослых. После завоевания трех титулов подряд в сентябре 1996 года Вудс решил податься в профессионалы. Тут же вокруг него стали виться богатые спонсоры. Например, пятилетний контракт с Nike потянул аж на $40 млн. К всеобщему удивлению, новичок с рекордным отрывом в 12 ударов выиграл престижный "Мастерс". Затем последовал небольшой спад, но это был всего лишь шаг назад, чтобы освободить место для разбега и прыгнуть вперед. С 1999 года Тайгер стал побеждать чуть ли не во всех турнирах. Ему даже удалось повторить рекорд Бена Хогана: с 1948 года никто не мог выиграть подряд в пяти официальных этапах профессионального тура. Сейчас Вудс слегка подрастерял былую мощь, но это не мешает ему зарабатывать примерно $7 млн. в год и по-прежнему являться главным гольфистом планеты.

Кстати, 30 декабря Тайгер отпразднует свое тридцатилетие.

РЕЙТИНГ

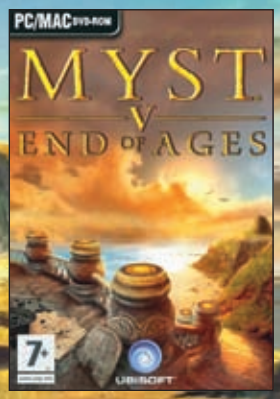
Игровой интерес	8	x 0.40
Графика	9	x 0.20
Звук и музыка	8	x 0.10
Реализм	8	x 0.20
Ценность для жанра	8	x 0.10

ИТОГО **8.2**

Myst V: End of Ages

Александр ВАСНЕВ

НА ПОСОШОК



Жанр Adventure **Издатель** Ubisoft, Бука **Разработчик** Cyan Worlds
Рекомендуется Pentium 4 1.5 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 32 Мб
Количество дисков 1 DVD **Сайт** mystvgame.com

И если когда-нибудь случится беда,
найди верный камень там, где скалы у реки,
прочти то, что высекла холодная вода,
но ты эту тайну навсегда сбереги.
Наутилус Помпилиус. "На берегу безымянной реки"

То, о чем в течение последнего полугода так часто говорили поклонники жанра, наконец-то свершилось: вышла в свет последняя игра серии Myst. И хотя еще долгое время многочисленные последователи Cyan Worlds будут тревожить умы геймеров, радуя или печаля нас выпусками клонов-мистоидов, отныне они будут соревноваться исключительно между собой. Чемпион уходит с арены, решив напоследок удивить своих фанатов: в End of Ages разработчики обещали новшеств больше, чем их было во всех выпусках серии за исключением самого первого Myst, разумеется.

Новые миры

Из предыдущего предложения отнюдь не следует, что в Myst V действительно много революционных идей, просто на промежуточных этапах великого пути их практически не зарегистрировано. К тому же, некоторые из заявленных новинок на самом деле таковыми не являются. Например, переход от пререндеренных бэкграундов к полностью трехмерному окружению не стал откровением для почитателей творчества Cyan Worlds, поскольку подобное мы уже видели в realMyst и Uru: Ages Beyond Myst. Тем более странно, что, несмотря на такой позитивный опыт разработчиков, многие сомневались, смогут ли братья Миллер сотоварищи сохранить высокие графические стандарты серии в мире полного 3D. Что ж, зря сомневались, поскольку пейзажи в End of Ages просто впечатляющие, а местами и откровенно великолепные. Если добавить к этому ставшее привычным разнообразие игровых миров ("эпох"), то получается, что практически каждый сможет найти здесь уголок по душе. Для автора этих строк подобным местом отдохновения стало побережье из Noloben - край, который облюбовал один из игровых персонажей, мудрец Эшер. Там, где волны неспешно накатывают на песчаный берег, где в пещерах ползают змеи (не бойтесь, не укусят), а на плато растет божественно-изумрудная трава. Конечно, нельзя сказать, что анимация миров в Myst V обеспечивает стопроцентную полноту погружения, но вот такие вещи, как птица, ныряющая в воду и взмывающая через пару секунд с рыбой в клюве, действительно впечатляют. В такие моменты понимаешь, что именно основатель Cyan Worlds Рэнд Миллер понимает под понятием exploration. Желание ходить, смотреть и изучать, забыв про пазлы и сюжет.

Новые герои

Если с пейзажами в игре все хорошо, то вот ситуация с NPC - это, как говорится, "совсем другая тема". Напомню, что разработчики решили отказаться в Myst V от практики использования вставок с участием живых актеров. В результате два (хотя на самом деле три, но это уже почти спойлер) персонажа End of Ages: старая знакомая Ииша (повзрослевшая и побитая жизнью) и просто старый Эшер - представлены трехмерными моделями, анимированными по всем правилам технологии Motion Capture. Стоит признать, авторы сделали все возможное, чтобы "оживить" своих героев, но до действительно живых персонажей предыдущих серий им еще, увы, далековато.

Говоришь, за моей спиной море? Странно...

О каких пазлах тут можно думать?

КОММЕНТАРИЙ ИВАНА ЖИЛИНА

За последние годы, проведенные мной в женском монастыре, в мире ничто существенно не изменилось. Небо по-прежнему голубое, вода по-прежнему мокрая, а "Мист" по-прежнему стремится стать адвентюрой, но у него ничего не получается. Сюжет, пристегнутый к набору пазлов и завернутый в самую лучшую графическую обертку, еще не делает игру адвентюрой, увы. И нечего особо стараться в этом направлении. Поэтому для игроделов, да и для нас, почитателей и потребителей их трудов, полезней считать Myst просто упражнением на тему adventure. Попыткой создать вещь, подобную Photopia в смежном жанре Interactive Fiction, которая куда больше походит на книгу, чем игру, и которую следует читать, а не играть. В нашем случае предполагались moving pictures, предназначенные в первую очередь для созерцания и в которых вездесущие пазлы смотрятся если не чужеродным элементом, то довеском уж точно. Этот довесок и превратил Myst в просто очень красивый и очень серьезный (серьезные игры лучше продаются) ремейк старого сиерровского Castle of Dr. Brain.

Впрочем, коль скоро он породил сонм эпигонов, появление его было предопределено. А жаловаться на судьбу - не в наших принципах, ведь так?

Кажется, только протяни руку и сразу оставишь след на пыльных дорожках этой планеты

Новая история

Сюжетная круговерть End of Ages связана с артефактом под названием The Tablet. Чтобы получить эту ценность, вам потребуется посетить четыре мира и решить бла-бла-бла... - словом, все, как обычно, если бы не путающий карты финальный выбор. Ведь в конце придется решить, что сделать с этим сокровищем: отдать его Иише (которая на словах просит вас этого не делать, но в душе страстно мечтает об обратном) или Эшеру (который тоже умоляет не отдавать раритет девушке). Словом, придется крепко поднапрячься, чтобы сделать правильный выбор, который ой как не очевиден. Подобные дилеммы - не редкость для серии Myst, но раньше они проявлялись ближе к финалу, теперь же эта проблема озадачит игрока с самого начала. По сути, на этом глобальном выборе и держится вся интрига игры.

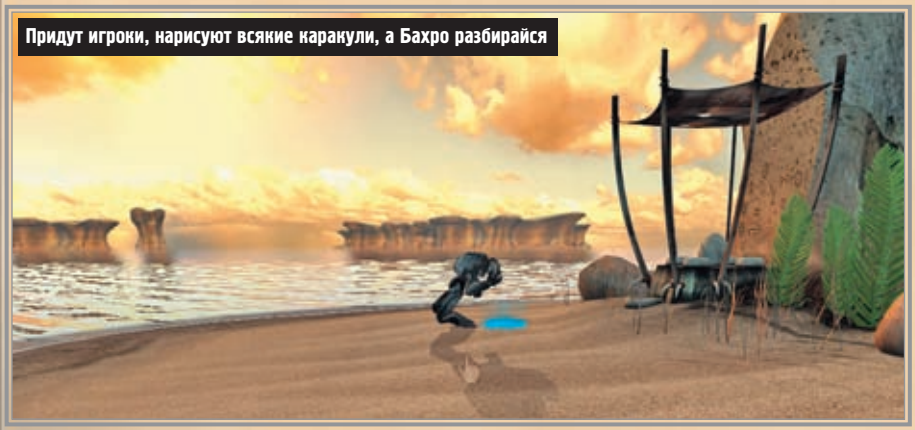
Новые пазлы

Задолго до релиза Рэнд Миллер уверял, что сложность пазлов в End of Ages будет понижена, и это тоже позиционировалось как своего рода новшество, поскольку со времен оригинального Myst в каждой последующей части головоломки становились все более и более изощренными. Что ж, не обманул демиург, задачки действительно стали легче. Но "легче" - это не значит "легкие". Конечно, некоторые из предложенных пазлов удастся решить с наскока, но в подавляющем большинстве случаев придется ходить, смотреть и думать. Думать, смотреть и ходить. Что называется "до победного конца", который наступает значительно раньше, чем в Myst IV: Revelation.

И, наконец, о главном

Но самым важным новшеством End of Ages по праву можно считать появление предмета под названием The Slate (грифельная доска), при помощи которого становятся доступны форменные чудеса. Захотели вызвать дождь или песчаную бурю? Не проблема, надо лишь нарисовать соответствующую загогулину, положить доску на землю и отойти, чтобы стать свидетелем того, как забавные создания (здесь их называют Бахро) выполняют ваше приказание. Правда, есть два ограничения: не больше одного фокуса на эпоху и доступными они становятся строго по расписанию. Если задумано, что в мире Noloben будет дозволено вызывать дождь, значит, будет дождь и ничто другое, поскольку на таких вот метеорологических штучках завязана часть пазлов.

Грифельная доска также используется для перемещения героя по своеобразной системе вэйпоинтов: череды постаментов, расположенных на пути следования от стартового портала (через который игрок попадает в "эпоху") и до того места, где можно с успехом пройти одну четвертую часть финальной миссии. Зачем для этого нужны заклинания? Все просто: указанные постаменты расположены так, что до них частенько не то что с грифельной доской в руках (она существенно ограничивает наши возможности, про веревочные лестницы можно сразу забыть), но и порожняком не доберешься. Вот и приходится идти на всякие ухищрения, чтобы узнать искомый символ, нарисовать его, подождать, пока Бахро отнесет дощечку на новое место, и только затем при помощи панели на стартовом портале перенестись к новому вэйпоинту. И так до самого финала. В итоге получается, что из-за этой незначительной детали весьма существенно меняется геймплей. В лучшую ли сторону? Сказать однозначно нельзя, но то, что приходится подстраиваться под новую логику, - факт.


Придут игроки, нарисуют всякие каракули, а Бахро разбирайся

До свиданья!

Таким вот получился новый Myst. В чем-то действительно новый, но по большей части сохранивший знакомые черты. И пока в Cyan Worlds обдумывают, чем бы еще удивить игровую общественность, у нас есть шанс сказать этой серии "до свиданья". Кому-то для этого потребуется лишь несколько секунд и ремарка "наконец-то", а кому-то - несколько дней или недель путешествий.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Сюжетная линия	7	x 0,20	
Ценность для жанра	8	x 0,10	
		ИТОГО	7.6

X-MEN LEGENDS II RISE OF APOCALYPSE

Андрей "Pirx" АЛАЕВ

ЧЕТЫРЕ БОГАТЫРЯ ПРОТИВ

Чтоб не расслаблялся он,
Я швырнул в него балкон.
Кшаду

Жанр Action/RPG **Издатель** Activision **Разработчик** Raven Software, Beenox Studios **Рекомендуется** Pentium 4 2 ГГц, 512 Мб RAM, видеокарта 128 Мб **Количество дисков** 3 CD **Сайт** www.xmenlegends2.com

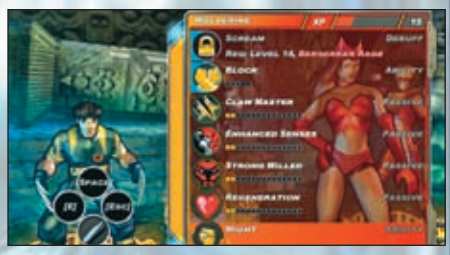
Надо нам, я так думаю, повсеместно перейти на новый принцип раздачи материалов для написания обзоров. А именно: давать игру тому автору, который в сеттинге и предыстории ну совершенно не разбирается, чтобы препарировал игру по существу и по делу. А то фанаты "Вархаммера" жалуются, что у космоорков недостаточно зеленая кожа; фанаты "Баттлтеха" кричат, что вес среднего лазера не две тонны, а одна; бывалые AD&D'шники заявляют, что характер Дриззта ну совершенно не раскрыт. А в конце все обязательно говорят: "Но для фанатов это лучший выбор".

На нашей с вами одной шестой части суши фанатов комиксов от Marvel про людей-Х и прочих пауков найти можно. Но сложно, а потому бессмысленно, ибо играть в X-Men Legends II будут люди, которые, как максимум, смотрели две серии почти одноименного кинофильма. И играл я в творение Raven Software именно как представитель такого вот большинства. И потому расскажу все правдиво, без прикрас и, главное, без специфических фанатских вывертов психики.

Противоположности свело

Это все-таки RPG. Ну да, доля экшна, даже, скорее, аркады, очень велика. Однако надо сразу себе сказать: бросай клавиатуру и крепко возьми грызуна правой рукой. Взяв мышь в руки и приноровившись к управлению, понимаешь: Raven сделали если и не все, то многое, чтобы игроку на PC было играть привычно. Уже к концу туториала все становится понятно и просто, и суть игры видна насквозь: это Diablo.

Конечно, это Diablo про суперегероев, отчего антураж совершенно специфический. Конечно, X-MEN делались не без оглядки на самый раскрученный супергеройский боевик прошлого - Freedom Force, и поэтому мир весьма интерактивен в плане "взять в руки диван и швырнуть его в противника". Конечно, игра партийная, что, в общем-то, добавляет интереса и разнообразия. Но, тем не менее, красный хвост Lord of Hatred и его же рогоуши гордо торчат из коробочки с людьми-Х.



Большинство способностей Росомахи пассивны, что неудивительно - он полный аналог традиционного D2'шного варвара

Это не предательство Магнето, это просто спарринг

Колосс говорит с отчетливым русским акцентом. Второй Всадник Апокалипсиса, Михаил Распутин, - его брат

Саблезуб общается с Патриком Стюартом, простите, с Профессором Х

Был босс - и не будет босса

Подбираем народ в партию

Как и было обещано, сюжет дает возможность поиграть как за хороших мутантов, так и за подопечных благородного, но злого Магнето. Для фанатов, наверное, это было бы принципиально, а по мне так все равно. Работать и плохие, и хорошие супергерои будут в целях собственного выживания, ибо их противник столь силен, что порвал бы их по отдельности, как газетку.

Зовут страшного врага Апокалипсисом (что, как мы знаем, переводится с древнегреческого как "Откровение"), родом он из Египта, возраст - около 5000 лет и, что вполне естественно для архизлодея, жаждет гибели всего мира. Естественно, у него есть четверо помощников, так называемых "всадников", которые являются промежуточными боссами и один за другим будут повержены на протяжении первых четырех актов игры.

В общем, все штампованно почище, чем в Fable, но в целом выглядит отчего-то неплохо. Оказывается, что у этих самых комиксов нехилая такая игровая вселенная, они там все уж по десять раз обзавелись детьми, супругами и кровными врагами, мир оброс подробностями. Так и получается, что разворачивающаяся история не то чтобы берет за ворот и не отпускает, но и заснуть не дает.

Непобедимая и легендарная

X-MEN Legends - игра партийная. Даже несмотря на то, что управляете вы одномоментно только одним героем и что AI остальных оставляет желать лучшего. Особенно хорошо игра подходит для мультиплеера, когда каждый берет под свой контроль приглянувшегося перса, и начинается совместный вынос тел. Когда он становится особенно совместным, то бишь два мутанта одновременно будут колотить одного противника, возможно выполнение комбо-ударов, более сильных и приносящих бонусную экспу.

Игровой процесс прост и незамысловат и больше всего напоминает лично мне недавние платформеры про черепашек-ниндзя. Собственно, ничего удивительного: те же комиксы, те же консольные корни. Даже графика очень похожа, с сильной стилизацией под рисунок.

Герои, естественно, все очень героические. Все они, даже не особо физически развитые, могут кулаками крошить врагов в пыль. А ведь есть еще и спецспособности: разнообразные удары молниями и огнем, взрывы, сосульки и тому подобная паутина (нет-нет, этот персонаж в игре не встречается). Дерево навыков у каждого персонажа свое, хотя некоторые спецспособности пересекаются; допустим, Wolverine и Sabertooth очень похожи.

Похожесть, надо сказать, в игре вообще слишком чувствуется. В Diablo II было семь классов, но каждый из них был очень специфическим, отличным от других. В X-MEN Legends II супергероев десятка два (одновременно в партию входят только четверо, но остальные, находящиеся в запасе, тоже потихоньку получают экспу по мере прохождения игры), но они более или менее делятся на два класса: "дальнобойщиков", пуляющих в противника на расстоянии, и "танков", работающих up close and personal. И вот ведь какая незадача: не сильно чувствуется разница между Айсманом и Пайро, хотя один морозит, а второй зажигает. Какие-то они получаются одинаковые. Авторы пытались

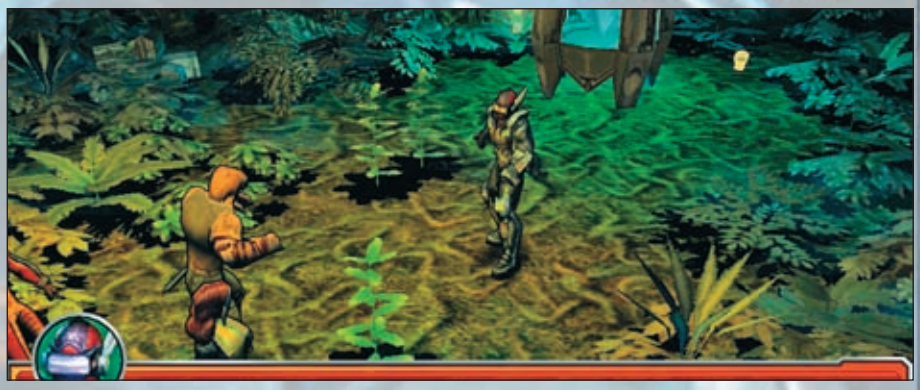
КОММЕНТАРИЙ ИВАНА ЖИЛИНА

Я, честно говоря, считаю, что комиксы - маргинальный жанр, паразитирующий на живописи и литературе и низводящий обеих до уровня грибов. Особенно такие вот традиционные американские комиксы про супергероев. И практически любая игра на их основе будет нести на себе отпечаток имбецильности.

Но X-MEN Legends II все же имеет в себе чуть-чуть благородного безумия, ибо она партийна. Пусть там всего три инвентарных слота на лицо и четыре атрибута на брата, все равно, возможность заботиться о партии, выращивать толпу непобедимых тамагоч - вот истинный кайф.

Так что за партийность мы игру хвалим, а в остальном, конечно, полный провал.

Хитроумный Абисс сначала сбегает на дирижабль...



Шестерка Распутина со звучным именем Петрович

разнообразить процесс, расставив тут и там головоломочки, предназначенные для решения отдельными специальными героями, но это как-то не работает на атмосферность. По крайней мере, пока персонажи не дорастут для применения суперсилы, - тут уж Магнето со Штормом не спутаешь.

Проблема уж точно не в системе навыков, хотя, конечно, до эталонов от Blizzard ей расти и расти. Проблема, как мне кажется, в атрибутах. Их всего четыре: три чисто физических и один, отвечающий за мутантские способности. Получается бедновато. А на это еще накладывается и крайняя скудность инвентаря: ну сами посудите, в наличии имеется всего три типа шмоток! И это в RPG, в жанре, один из смыслов которого - многообразие!

Все уж очень прямолинейно. Пошли, вынесли, решили пазл, вернулись на базу, поменяли состав партии (или не поменяли, но лично мне скучно было ходить все время с одними и теми же рожами), прокачались, пошли, далее см. выше. Разнообразят действие разве что боссы. В роли промежуточных (аналогичных Раканишу или Оверсиеру из D2) выступают разного рода известные мутанты, перемет-нувшиеся на службу Апокалипсису, и поединки с ними весьма серьезны. Боссы актов (четыре всадника) еще интереснее: как правило, бои с ними не превращаются в тупое избиение первоклассника четырьмя бугаями, сражаться с таким врагом, может, и не сложнее, но уж точно интереснее.

Процесс разнообразят чисто по-приставочному. Собираем специальные книжки, чтобы полюбоваться на обложки комикбуков и прочий концепт-арт. Отвечаем на вопросы по миру Marvel (правда, за экспу). Проходим специальные тесты на скорость кидания ящиков и вырубания противников (тесты носят слегка обучающий характер, дают экспу, бабки и шмотки и постепенно открывают режим, похожий на файтинг). Собираем специальные маячки, надеясь к концу игры выручить особо мощного героя по имени IronMan. Что, глуповато звучит? Ну, зато правда. И к тому же, единственный способ как-то себя развлечь.

Злыдни громят атмосферный генератор

Вот граница.
И по эту сторону мы - не геи!

Подводим итоги. Однообразно, пресновато, скучновато. Чуждая российскому менталитету тематика. Не слишком много RPG'шности. Это все с одной стороны. С другой - все-таки еще один клон Diablo, а каждый из клонов великого Дьявола несет в себе частицу гениальности оригинала. Все-таки ролевая, пусть и аркада, но ролевая. И очень нетребовательная к железу, и довольно стильно сделанная. И хотя очевидно, что для Raven это ширпотреб и халтурка для повышенного заработка, мастерство не пропьешь: сюжет, хоть и штампованный, но не оставляет ощущения горячечного бреда.

У нас там как, Oblivion еще не вышел? Fable и Bard's Tale все прошли? Dungeon Siege 2 надоел? Тогда вперед, можно гонять, расслабить мозг.

Ну и, конечно, для фанатов это лучший выбор.

РЕЙТИНГ			
Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 6.8
Графика	7	x 0,20	
Звук и музыка	6	x 0,10	
RPG'шность	5	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	

...а потом - еще раз. Но он не уйдет

Скорость врагу не поможет

NANCY DREW: LAST TRAIN TO BLUE MOON CANYON

Анна ЩЕГЛОВА

Жанр Adventure **Издатель** Her Interactive, Новый Диск **Разработчик** Her Interactive **Русское название** Нэнси Дрю. Последний поезд в Лунное ущелье
Рекомендуется Pentium III 1 ГГц, 128 Мб RAM, 3D-уск. (16 Мб) **Количество дисков** 2 CD **Сайт** www.herinteractive.com

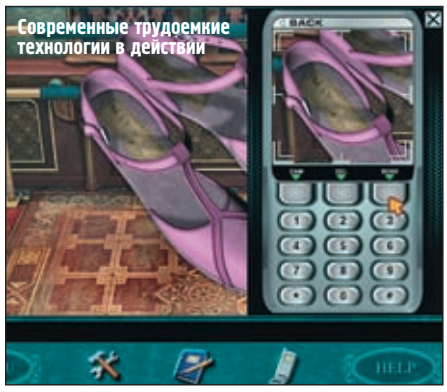
Если вы читали, смотрели или хотя бы немного знакомы с сюжетом "Убийства в Восточном экспрессе", то легко сможете представить романтику нового расследования Нэнси Дрю. Перемещаясь из одной части поезда в другую, от купе одного персонажа, до вагона другого, детектив выстраивает в собственной голове (и наглядном для игрока блокноте) определенную цепочку событий. Любопытные происшествия, вроде таинственных смертей и появления призраков, происходили в этом поезде еще много лет назад и продолжают случаться в наши дни.

Атмосфера поездки в чем-то напоминает путешествие в далекую страну Сайберию, но разница между приключениями Ненси Дрю и Кейт Уокер не меньше, чем разница между вагоном машиниста и вагоном-рестораном. Годы не берут своего. Игровое меню не претерпело шокирующих изменений. Равно как и графика, вид от первого лица, часто встречаемые однообразные пазлы и система долгих обязательных к прослушиванию диалогов. Единственное появление прогресса сказалось на мобильном телефоне героини: отныне он оснащен встроенной фотокамерой, которой Нэнси даже придется воспользоваться.

Тринадцатая адвентюра о приключениях бравого детектива не оказалась провальной. Ничем не примечательной, местами хорошей, но совсем не провальной. Кому понравилась какая-нибудь часть из первой дюжины Нэнси Дрю - не пропустите. А если пропустите - не расстраивайтесь. Вопреки названию это не последний поезд для нашей Нэнси. Четырнадцатая игра уже анонсирована, литературный прообраз госпожи Дрю празднует 75-летие, а у разработчиков нет планов на закрытие этого бесконечного мыла.

Эту и несколько других игр серии локализует и издает компания "Новый Диск", то есть Нэнси наконец-то заговорит на русском языке. Как здорово, что никто еще не догадался перенести на мониторы персонажей столь популярных русских иронических детективов.

РЕЙТИНГ 6.0



- **Интерактивные системы**
  - Развлекательные ПК
  - Игровые манипуляторы и аксессуары
  - Программное обеспечение
  - Мобильные развлекательные устройства
- **Аудиовизуальные системы**
- **Инновационные электронные развлечения**
- **Системы «Умный Дом»**
- **Программа выставки:**
  - 4-й Всероссийский семинар по компьютерной графике Render.ru
  - Семинар «Защита, оценка и управление интеллектуальной собственностью в ИТ-индустрии и сфере современных систем развлечения»
  - Открытый Кубок Невы по компьютерному спорту
  - Интерактивные зоны

24—27 НОЯБРЯ 2005
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ
ЦВЗ «МАНЕЖ», ИСААКИЕВСКАЯ ПЛ., 1

ВЫСТАВКА ЭЛЕКТРОННЫХ ДОМАШНИХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

HC&I

Организатор: ИВЦ «РЕАЛ»,
при участии: ALS Group, DLA Piper Rudnick, РАТЭК
Генеральные информационные спонсоры:
Радио РОКС, СТС-Петербург
Информационная поддержка: C-News, PC Gamer, PS Magazine, PC Игры, Play, Stereo&Video, Sync, Total Film, АудиоМагазин, Железо, Жилая Среда, Компьютер-Price, Мир ПК, Мобильные Новости, Навигатор Игрового Мира, Петровский Курьер, Страна Игр, Техно Бизнес Маркет, Электроника: Производство и торговля, Эра DVD
Интернет-поддержка: hi-fi.ru, ixbt.com, price.ru

ИВЦ «РЕАЛ»
тел./факс: (812) 717 6446, 717 6089
e-mail: info@real-fair.ru, www.real-fair.ru

www.real-fair.ru Смотри. Слушай. Играй.

купон на бесплатное посещение выставки

«НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА» ПРИГЛАШАЕТ НА ВЫСТАВКУ:

Ф.И.О.....
Фирма (сфера деятельности).....
E-mail:.....
Цель посещения (нужное отметить):
☐ Интерактивный раздел ☐ Аудиовизуальный раздел ☐ Бизнес-программа
Другое.....

HC&I САНКТ-ПЕТЕРБУРГ

ЧАСЫ РАБОТЫ:
24, 25, 26 ноября: с 11.00 до 19.00
27 ноября.: с 11.00 до 18.00
ЦВЗ «Манеж» (Исаакиевская пл., 1)

Анна ЩЕГЛОВА
Александр ВАСНЕВ

ВЫ НЕ ПОВЕРИТЕ, НО ФИНАНСЫ ИГРАЮТ РОЛЬ

...и вечные французы,
Оттуда моды к нам, и авторы, и музы.
А.С. Грибоедов. "Горе от ума"

Компания Kheops Studio открылась всего два года назад, но уже успела обзавестись репутацией грамотного разработчика адвентюр. Похоже, прежний опыт работы ее сотрудников сослужил им хорошую службу. С намерением проверить наши домыслы, а также разузнать о перспективах и планах мы обратились в Kheops Studio. О суровых реалиях, источниках вдохновения и тяжелой финансовой доли молодой, но многообещающей компании нам рассказали ее управляющий директор и основатель Бенуа Хозжан и ведущий геймдизайнер Алексис Ланг.

Return to Mysterious Island. Раз веревка, два веревка - будет лесенка?

Навигатор игрового мира: **Некоторая, а, может быть, даже и большая часть сотрудников Kheops Studio работала в Cryo Interactive до самого ее банкротства в конце 2002 года. Насколько нам известно, Kheops Studio была основана осенью 2003 года. Чем занимались вы и ваши коллеги в период между концом 2002 и осенью 2003?**

Бенуа Хозжан: На самом деле Cryo Interactive стала DreamCatcher Europe. Правда, осенью 2003 DreamCatcher решила это подразделение закрыть.

НИМ: **Какова история создания Kheops Studio? Это было случайное стечение обстоятельств или результат далеко идущих планов?**

БХ: Скорее это была возможность превратить плохое известие (ты уволен!) в новое дело (создать собственную студию)!

НИМ: **Мы часто отождествляем себя с главным персонажем. Хотели бы вы стать героем собственной игры? И если да, то какой именно?**

БХ: Я не очень хорошо понял вопрос. Если имеется в виду, хочу ли лично я стать главным героем своей будущей игры, то я скорее отвечу отрицательно *(смеется)*. Иначе меня могут посчитать эгоцентричным! А если говорить об уже существующих героях - Майе, Мине или Мишеле Ардане, то я не могу представить себя на их месте.

НИМ: **Вы разрабатываете по несколько высококачественных адвентюр в год. Очень хороший темп. Как вам это удается?**

БХ: Мы наладили процесс разработки таким образом, чтобы сократить период конечного сбора элементов игры в единое целое *(радостно)*. Да и у маленькой сплоченной команды получается создавать игры лучше, чем у большой и сложной структуры.

НИМ: **Одной из ваших последних игр была ECHO: Secrets of the Lost Cavern, посвященная доисторическим временам вообще и знаменитой пещере Ласко в частности. А вы сами посещали пещеру Ласко? Если да, то расскажите о впечатлениях.**

БХ: Еще нет, но я надеюсь сделать это в скором времени. Зато игровой дизайнер и арт-директор посещали ее еще до создания концепции ECHO.

НИМ: **Такие проекты, как ECHO: Secrets of the Lost Cavern и Egyptian Prophecy, объединяют компьютерную игру и образовательную программу. Собираетесь ли вы продолжать работать в этом направлении?**

БХ: Может быть. Все зависит от потенциала темы. Требуется привлечение экспертов для обеспечения максимального соответствия игры действительности. Гораздо проще создать новую вселенную с новыми правилами! К тому же это накладно с финансовой точки зрения. Например, для этих игр мы создали обстоятельные документальные базы, и затраты на их локализацию могут оказаться выше ожидаемой прибыли. Сожалею, что мне приходится говорить о деньгах... но этот мир жесток, и, чтобы оставаться на плаву, нужно делать игры, приносящие доход.

Офис Хеопсов. Налицо широкая палитра эмоций сотрудников

Бенуа Хозжан. Дайте нам денег, и мы сделаем этот жанр совершеннее!

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Роботы-разведчики "Навигатора" передали нам секретное послание, в котором сообщается, что две последние игры Kheops Studio ECHO: Secrets of the Lost Cavern и Voyage будут локализованы в России. Через некоторое время эта информация подтвердилась: подготовкой к изданию ECHO: Secrets of the Lost Cavern и Voyage на территории нашей страны занялась компания "Акелла". Все агенты, отличившиеся в этой шпионской операции, награждены орденами и именными банками с машинным маслом.

Voyage. Вот и стала вся планета бело-голубого цвета?

НИМ: **Почему события ECHO: Secrets of the Lost Cavern разворачиваются в доисторическом времени! Этот период довольно редко используется в компьютерных играх.**

БХ: Недавно я смотрел очень хорошие популярные документальные фильмы на телевизионных каналах BBC и France Television. Поэтому я был очень рад, когда автор этих передач предложил мне создать подобную историческую игру, именно игру, а не некий документальный или исключительно образовательный проект. Это было отличное предложение, и то же самое, я думаю, можно сказать и про наш подход к использованию фресок при решении пазлов, который мы применили в ECHO: Secrets of the Lost Cavern.

НИМ: **Мы провели сложнейшее исследование и пришли к выводу, что вам нравится научная фантастика (сотрудники компании говорят об этом в каждом интервью - прим. авт.). А что еще служит источником вдохновения для Kheops Studio!**

БХ: История и фэнтези. И вы скоро сами в этом убедитесь!

Алексис Ланг: Нам действительно нравится научная фантастика и фэнтези. Складывается впечатление, что хорошие работы в первую очередь основываются на грамотном использовании истории и фольклора, поэтому оба этих элемента нам очень интересны. Мы любим читать о далеких от нас во времени или в пространстве цивилизациях. Поэтому мы изучаем материалы по средневековой демонологии, исландские саги, старые китайские легенды, историю древней Греции, Рима и многое другое.

НИМ: **"С Земли на Луну" и "Вокруг Луны" были не единственными книгами, которые помогли вам сделать Voyage. При создании селенитов вы также обратились к книге Герберта Уэллса "Первые люди на Луне". Что вы взяли из этого романа, и как ваше воображение отразилось на мире Луны и ее обитателях?**

АЛ: Из книг Уэллса мы почерпнули идеи замерзающей ночью лунной атмосферы, утреннего пробуждения жизни и цивилизации живущих в пещерах селенитов. Несмотря на это, селениты Уэллса не переживали такого состояния упадка, как "наши" селениты, и они не посещали Землю в отдаленном прошлом.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Пещера Ласко (обнаружена в конце 1944 года) находится во Франции в долине реки Везер неподалеку от города Монтиньяк. Этот памятник доисторического искусства часто называют "Сикстинской капеллой первобытной живописи", и, судя по всему, такая оценка справедлива: около сотни изображений древних животных, а также сцены охоты украшают стены этого уникального места.

Кстати, река Везер прославилась не только благодаря пещере Ласко. В конце эпохи палеолита в этих краях сложились весьма благоприятные условия для жизни наших далеких предков - кроманьонцев. Это подтверждается тем, что в указанном районе было обнаружено 147 доисторических стоянок и 25 пещер с наскальной живописью. Даже своему названию кроманьонцы обязаны региону, поскольку именно здесь располагается пещера Кро-Маньон, открытая в 1864 году.

Return to Mysterious Island. А водятся ли здесь, скажем, крокодилы?

Egyptian Prophecy. Тяжела жизнь женщин несвободного Египта

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Как стало известно через несколько дней после проведения интервью, одна из разрабатываемых игр будет называться Da Vinci Experience. Ее релиз приурочен к выходу на широкий экран фильма Da Vinci Code режиссера Рона Ховарда весной следующего года. В этом приключении игроку предстоит раскрыть несколько тайн, которые спрятал на своих полотнах талантливый изобретатель. Пожелаем Kheops Studio, чтобы эта да и все другие их игры получились как минимум не хуже предыдущих.

ECHO: Secrets of the Lost Cavern. Неужели любители поесть шашлыки на природе добрались и сюда?

НИМ: **Анимационные ролики в ваших приключениях очень яркие. Но почему их так мало? Преданность карандашным рисункам?**

БХ: Как вы понимаете, анимация стоит дорого. Поэтому мы решили минимизировать количество анимационных роликов, заменив их чем-нибудь другим. Скетчи обходятся дешевле роликов... с их помощью мы описали больше игровых ситуаций. В то же время их удобнее вставлять в сюжетную линию. Это наш творческий подход к решению проблемы малого финансирования. Я думаю, что игроки понимают эту позицию. К тому же, я видел много положительных отзывов о наших скетчах.

НИМ: **Кто придумал новую систему инвентаря для Return to Mysterious Island и Voyage? Как возникла такая идея?**

БХ: Ее придумал игровой дизайнер Алексис Ланг. Это было опять-таки экономически выгодное решение, так как позволяло проделывать с предметами больше комбинаций без значительных затрат на графику. Совмещение предметов внутри инвентаря не требует соответствующей визуализации в мире персонажа. Получилось здорово, и мы продолжим работать в этом направлении.

НИМ: **Какой роман Жюля Верна ваш любимый?**

БХ: "С Земли на Луну" мне нравится больше, чем "Вокруг Луны".

АЛ: Я согласен с Бенуа. Роман "С Земли на Луну" - очень увлекательный фантастический проект, но сиквел можно назвать провалом. Конечно, персонажи остаются в живых и возвращаются домой, но они так и не достигли Луны. Чувствуется, что Верна сдерживали рамки реалистичной или, по меньшей мере, образовательной литературы. Может быть, это произошло из-за требований издателя, но, скорее всего, таков собственный выбор автора. Жюль Верн гениален в области "тяжелой научной литературы", но не в фантастике. В 19 веке Луна и правда была полна таинственности, так что, если бы Верн выпустил на нее своих героев, фантастика могла бы оказаться слишком необузданной. Поэтому мы и черпали вдохновение у Уэллса.

НИМ: **Что вы думаете о приключенческих играх компании Frogwares Studio, которые тоже создаются по мотивам книг Верна?**

БХ: *(радостно)* Мы знакомы, ведь в мире существует не так много разработчиков адвентюр! Я знаю, что "80 дней" *(имеется в виду Around the World in 80 Days - проект компании Frogwares - прим. авт.)* очень амбициозна, и надеюсь, что ее оценят по достоинству. Если масштабные игры будут продаваться хорошо, издатели увеличат бюджеты для создания еще более грандиозных проектов!

НИМ: **Мишель Ардан и капитан Немо сейчас находятся на Таинственном острове. Собираетесь сделать из них команду?**

БХ: Ну... а почему бы и нет! *(Бенуа подмигивает)* Мы надеемся, что The Adventure Company *(издатель Voyage - прим. авт.)* попросит нас сделать продолжение. Мы решили, что будет забавно провести связь между Return to Mysterious Island и Voyage и сделать сиквел!

НИМ: **Расскажите о ваших планах на будущее. Насколько нам известно, сейчас вы разрабатываете две приключенческих игры.**

БХ: Еще слишком рано для подробностей. Первая игра будет похожа на те, что мы делали раньше. Вторая будет с видом от третьего лица, как в Syberia, так что вы сможете наслаждаться обликом главного персонажа!

Voyage. Вы бы знали, какая на Луне трава!

Return to Mysterious Island. Не успели насладиться этим пейзажем в Return to Mysterious Island? Не волнуйтесь, вам еще представиться шанс наверстать упущенное в Voyage

GRATS!

Игорь БОЙКО

Над бэтлграундом сгустились тучи и пошел снег. Он опускался белыми шариками, почти отвесно и очень медленно, что дополнительно подчеркивало невесомость комочков. Тролль-скальд увидел сарацина первым и поспешил поклониться. И сразу сел, демонстрируя нежелание браться за оружие. Сегодня извечная вражда должна была отойти на второй план. Одетый с ног до головы во все черное сарацин-инфильтратор исчез из виду, но через секунду появился опять и поклонился в ответ. Они поняли друг друга без слов. Они и раньше иногда общались языком жестов, когда требовалось заключить шаткий военный союз.

Из-за ствола запорошенной по самую макушку ели вышел лурикен-рэйнджер. Он улыбался. Сегодня они будут сидеть вместе у костра, танцевать и дурачиться, а потом устроят совместную охоту на ледниковых белых медведей. Зато уже завтра...

"Эпическое", самое полное издание игры

Кто бы мог подумать...

В октябре компания Mythic Entertainment отметила десятилетие творческой деятельности. В 1995 году ее основали Роб Дентон и Марк Якобс, всемирную известность она приобрела после релиза в 2001 году революционной MMORPG Dark Age of Camelot, в которой основной упор геймплея делался на глобальность PvP. Концепция игры была настолько продуманной, что за всю ее историю девелоперы ни разу не сочли нужным подогревать интерес игроков какими-нибудь специальными событиями. Три реалма - Альбион, Мидгард и Иберния - ведут непрекращающуюся борьбу за обладание замками пограничных земель. Наиболее успешному открывается доступ в специальное подземелье Darkness Falls, в котором так хорошо качаются нубы... За подвиги на пограничье персонажам начисляется дополнительная специальная экспа, позволяющая получить уникальные перки, которые невозможно прокачать в борьбе с NPC-монстрами.

За четыре года Mythic выпустила четыре крупных адд-она к DAoC, не поленилась полностью переделать PvP-территории, существенно улучшила графику игры. В пиковые моменты общее количество игроков на всех шардах достигало 60 тысяч.

А было это так

Фундаментом для образования Mythic Entertainment послужили две другие компании - Adventures Unlimited Software Inc. (AUSI) и Interesting Systems Inc. (ISI). AUSI была создана Марком Якобсом (генеральный директор и президент ME), который начал дизайнить и программировать MUD'ы еще в середине 80-х. Наибольшую известность получила Dragon's Gate, которая в 1996 году была установлена на нескольких коммерческих онлайновых сервисах (типа GeNie). Аналогичными вещами занимался и Роб Дентон (исполнительный директор ME), под руководством которого ISI сделала текстовую многопользовательскую игру Tempest (позже была переименована Darkness Falls), в которую можно было поиграть по диалапу в столице США Вашингтоне.

На протяжении последних десяти лет Mythic Entertainment создала множество онлайновых игр, как самостоятельно, так и в сотрудничестве с партнерами (Viacom, EA, France Telecom, Vivendi Universal, America Online и др.).

В настоящее время Dark Age of Camelot переведена на семь языков. Не исключено, что скоро в этом списке окажется и великий/могучий, но официальной информации по этому вопросу все еще нет.

Над первой игрой Mythic - Castles II Online - работало девять человек. Сегодня в штате компании числятся 170 дизайнеров, программистов и художников, которые не только трудятся над улучшением DAoC, но и создают онлайновый Warhammer. Учитывая, что выход последнего запланирован на 2007 год, перспективы отложенного "Императора" выглядят совсем призрачно.

Mythic Entertainment. Впереди - Марк и Роб

У матросов

Если не полениться и посчитать, то окажется, что DAoC - семнадцатая по счету MMO-игра от Mythic Entertainment... Из которых только две по какой-то причине не встали на коммерческие рельсы. В лотерее с раздачей слонов, посвященной юбилею, одним из призов выступает доступ к бета-тесту Warhammer Online. Как же руки чешутся...

CONNECT

Рафаил ФАТКУЛИН
OrcHunter

Пираты пылающего моря

Компания "Акелла", принимающая непосредственное участие в разработке MMORPG Pirates of the Burning Sea, заключила договор с Flying Lab Studios на продвижение этой игры в России, странах СНГ и Балтии. Согласно подписанной бумаженции, в обязанности отечественных "морских волков" входит полная локализация игры, запуск и поддержка серверов, а также собственно издание и распространение проекта.

При этом название Pirates of the Burning Sea для русских игроков превратится в куда более приятное и знакомое слуху "Корсары Онлайн", что, как мы себе представляем, должно самым благоприятным образом сказаться на популяризации игры среди поклонников пиратской игровой тематики вообще и "Корсаров" в частности. Тем более что не за горами релиз многообещающих "Корсаров III", которые, судя по всему, тоже не останутся без должного внимания игроков. Надо отдать должное руководству "Акеллы", сделавшему такой продуманный и дальновидный ход.

"Мы работали с "Акеллой" с самого начала проекта, - прокомментировал заключенное соглашение Рассел Уильямс, исполнительный продюсер Flying Lab. - Ее художники и моделлеры создали все наши восхитительные корабли, опираясь на свой обширный "мореплавательский" опыт с такими тайтлами, как "Пираты Карибского моря" и "Корсары". Мы очень рады сотрудничать с "Акеллой" теперь и как с издателем игры в России".

Сама же Pirates of the Burning Sea просто напрашивается на параллель с "корсарскими" хитами. Здесь все напоминает приснопамятных "Пиратов Карибского моря": начало XVIII века, бурные воды Карибского бассейна, скрипучая палуба под ногами и пьянящая морская свобода.

Выход игры намечен на 2006 год. Сколько времени уйдет на ее полную локализацию и запуск российских серверов пока не сообщается. ***- О.Н.***

Судя по данной корейской весельной "черепахе", в Pirates of the Burning Sea намечается весьма любопытный винегрет из традиций мирового пиратства

Игры в борьбе за светлое будущее

Пока отдельным сенаторам, женам бывших президентов США и прочим юристам всюду мерещатся призраки виртуального насилия, наиболее прогрессивные представители человечества находят в интерактивных развлечениях все новые и новые возможности для использования их во благо нашей многострадальной цивилизации.

Центр общественной дипломатии при университете Южной Калифорнии анонсировал очень правильный конкурс. "Народная дипломатия посредством игр" - вряд ли тут надо что-то особо пояснять. Но мы все же поясним. Сие состязание проводится в рамках проекта "Народная дипломатия и виртуальные миры", задача которого - исследование вклада видеоигр, а особенно MMOG, в развитие и укрепление добрососедских отношений между детьми и взрослыми разных народов. Святая цель - даже всевозможные джеки томпсоны вряд ли найдут в своем словарном запасе хотя бы одну дефиницию против.

Условия конкурса просты: всякий желающий принять участие в состязании должен разработать игру или прототип игры (сгодятся и модификации уже существующих), которая могла бы доблестно послужить делу народной дипломатии: например, сблизить взгляды рядовых представителей различных стран на какие-нибудь особо злободневные мировые проблемы. Либо приобщить людей одной культуры к другой и наоборот. Словом, сделать нас всех роднее и ближе.

Конкурсные работы надо отсылать не позднее 1 марта 2006 года по адресу USC Center on Public Diplomacy Attn: PD Virtual Worlds Competition 3502 Watt Way, Suite 103 Los Angeles, California 90089-0281. В посылку должны быть вложены: а) название творения; б) само творение; в) пояснение, каким образом ваше творчество может послужить народной дипломатии; г) обратный адрес и прочая контактная информация.

Само собой, победителям конкурса полагаются призы. За первое место - $5 тыс. плюс оплата авиабилета и проживания в гостинице на время проведения наградной церемонии. Финалистам - все то же самое, но без пяти тысяч. Если кто-то заинтересуется иными подробностями, то он может заглянуть на сайт мероприятия www.uscpublicdiplomacy.com/index.php/projects/contest и еще раз уточнить детали. ***- Р.Ф.***

Игры могут дать миру дополнительный шанс

Забавные кораблики. Чем-то напоминают "Космических рейнджеров"

Онлайновая Армада

Из далекой-далекой галактики в наши края, как известно, прилетает всякое. Начиная от обломков комет и заканчивая новыми произведениями Уве Болла. На этот раз в гости решила заглянуть студия EvStream, состоящая из целых двух человек (Роджера Фэнга и Марка Джордана). С собой в качестве подарка она прихватила новую MMORPG Armada Online, которую желательно не путать с фактически одноименной RTS по миру Star Trek.

В новой игре, разработчики перво-наперво обещают великолепно проработанный научно-фантастический мир, где игроку отводится роль капитана небольшого поначалу звездолета. Согласно немудреному сюжету, врагом номер один для всех подписчиков Armada Online является некая раса биомеханических воинственных элиенов, называющих себя "Армадой". Хотя стоит оговориться, что режим Player vs. Player отменять ни в коем случае не собираются.

EvStream, помимо полностью открытого для исследования космического пространства, предполагает включить в процесс элементы RPG, а также чуточку RTS и даже шутера. Возникает ряд вопросов, например, где и в каких случаяхы игроков подстережет та самая "чуточка RTS и даже шутера". В ответ разработчики предлагают дождаться грядущего альфа-тестирования или даже релиза, намеченного на конец 2006 года. **- *О.Н.***

$100 тысяч за виртуальную собственность

Для успешного бизнеса совсем не обязательно составлять гору договоров, брать в аренду помещения, общаться с ворчливыми техничками и нечистыми на руку и душу представителями санэпидемнадзора. Можно прекрасно обойтись и без этого удовольствия, вложив капитал в правильное предприятие. Например, в виртуальную недвижимость.

Именно так поступил Йон Якобс - очень предприимчивый обитатель массивно-мультиплеерной вселенной Project Entropia, более известный тамошним обитателям под ником Neverdie. Господин Йон в ходе торгов на аукционе приобрел за 1 млн. PED (внутриигровая валюта, идущая по курсу 10 PED за один USD; таки да, в игре существует официально поддерживаемый разработчиками свободный обмен виртуальной валюты на реальную и обратно) курортную космическую станцию, расположенную на одном из виртуальных астероидов, установив таким образом мировой рекорд по вложению денег в виртуальное имущество.

Что же получит мистер Якобс за свои совершенно реальные денежки?

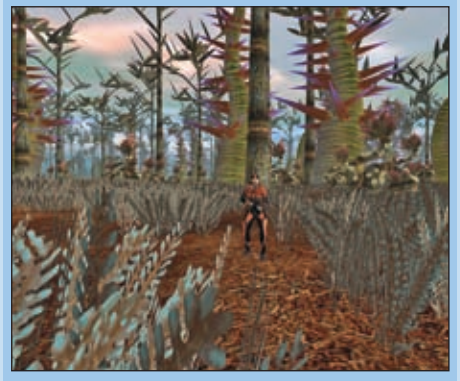
Спорим, до астероида не допрыгнешь!

Огромное пространство для добычи ресурсов и охоты, а также право облагать налогами тех, кто добывает и охотится на территории астероида (очень важные источники средств на существование в "Энтропии"); 100 магазинов, которые можно сдать в аренду другим игрокам; 1000 номеров в курортных "отелях", возможность крутить по собственному каналу видео и музыку; стадион, на котором можно проводить состязания по "внутриэнтропийным" видам спорта. Словом, практически все то же самое, что он мог бы получить при покупке какого-нибудь реального аналога своего приобретения. Счастливый обладатель астероида уже ведет переговоры с несколькими диджеями на предмет создания эксклюзивных саундтреков, чтобы крутить их на вечеринках в ночном клубе виртуального курорта.

Мистер Якобс абсолютно не сомневается в том, что вложенные деньги вернутся сторицей: "Игроки хотят не просто тупо кликать мышками - им хочется, чтобы игровой процесс был как можно более разнообразным, чтобы их развлекали во время игры. И они готовы платить за это деньги".

Из всего вышеизложенного вполне определенно следует, что внедряемая MindArk AB (компания-разработчик) схема финансирования онлайновых проектов (клиент PE распространяется бесплатно, и абонентская плата в игре также отсутствует) может оказаться более чем жизнеспособной. На данный момент число зарегистрированных пользователей Project Entropia перевалило за 300 тыс. - неплохой рынок для проведения виртуально-финансовых операций. **- *О.Н.***

Вполне приличные пейзажи. И уж точно не браузерный треш



Александр МЯСИЩЕВ
aka Калесь

Ох уж эти сказочки,
ох уж эти сказочники. Эх...
М/ф "Падал прошлогодний снег"

ЗАПИСКИ НЕПУТЕВОГО РАЗВЕДЧИКА

Заселение официального российского сервера Ragnarok Online идет полным ходом, и мир континента Мидгард ждет новых героев.

С днем рождения

Если игрок рассчитывает создать в RO неповторимый и уникальный образ, то у него ничего не выйдет, т.к. процесс генерации персонажа не предусматривает какого-либо разнообразия. Все игроки отправляются в пампасы "Рагнарока" практически одинаковыми. Разница в характеристиках незначительна. Что забавно, отсутствует какая-либо возможность выбора пола персонажа. Он всегда соответствует указанному в регистрационной анкете. Поэтому не придется гадать, кто на самом деле играет за ту прекрасную блондинку или эту жгучую брюнетку.

Максимально усилив характеристики, подходящие воину, и, соответственно, минимизировав статсы, отвечающие за магию, мой персонаж ступил на просторы неизведанного края.

Тяжело в учении, легко в бою

Встретили без помпы, скромно. Одинокая девушка сообщила сонным голосом, что если я хочу стать великим и могучим, то мне на мост. Затем зевнула и уставилась на меня, как на пустое место. Слегка удивившись, я все же последовал совету, и, минуя мост, попал в школу для новичков.

Оставь надежду на реальность всяк на мост входящий. Последнее корейское предупреждение

Заведение занятное, так как в процессе обучения персонажу дают на халяву приодеться, затаривают довольно приличным количеством бутылок здоровья, выдают новое оружие, да опыта насыпают аж на целый шестой уровень. Даже если это не первый ваш персонаж, стоит пролистать все нравоучения местных педагогов и получить полагающиеся бонусы, ибо "десять баксов-то не лишние".

Процесс обучения состоит из трех этапов. Сначала нужно прослушать нудный курс лекций, поощряемый материальным вознаграждением. Затем следует курс молодого бойца, заключающийся в истреблении мелких монстров на территории, чем-то напоминающей деревенский огород. Противники пока что не серьезные, зато забавные. Чего стоит одна капитошка, постоянно пожирающая выпадающие из тел предметы. Помимо меня и монстров в этом огороде копошатся другие персонажи, гоняющиеся с ножиками за мухами, тараканами и этими самыми капитошками.

Финальная стадия - допрос в местном ведомстве контрраз-

Все равны как на подбор. И лица похожи, родная мать не различит

ведки. Я, как истинный партизан и выпускник разведывательного училища имени Штирлица, считал, что легко пройду последнее испытание, но, признаюсь, под конец стал заметно нервничать. Сначала допрос велся на общие темы. Местные шпики попытались протестировать меня вопросами о том, допустимо ли ограбить бабушку, попросившую перевести ее по бревну через пропасть, или какого диаметра нужно сделать дырку в лодке, чтобы она точно утонула, но не сразу, а лишь на середине озера. Я честно отвечал, что трижды семь равняется два локтя по карте, и тогда вопросы стали задаваться быстро и четко, а отвечать требовалось лишь "Да" или "Нет". В конце концов мои мучители удалились на совещание и, вернувшись, огласили вердикт. По их мнению, я - настоящий вор! Никогда еще Штирлиц не был так близок к провалу, но, как ни странно, наручники мне не надели, а всего лишь выкинули в каком-то городишке, и посоветовали посетить пирамиду Сфинкса.

Так я попал в настоящий мир.

Кто тут последний в воры? Я за вами буду

Девушка, а можно с вами познакомиться?

Толп игроков я не увидел. В основном на улицах встречались NPC, которые, к слову, очень походили на PC. Побродив по городу и пару раз шлепнувшись со словами "Черт побери", я пришел к выводу, что слежки все таки нет. После этого я вышел на центральную площадь, где попытался завязать светскую беседу с первым встречным.

Сделаем скидку на то, что этот мир не так давно родился. Чем-либо другим объяснить его сравнительную пустоту невозможно. Тут вообще трудно с общением. Впрочем, возможно, что народ просто игнорирует новых игроков, считая, что пионеры сами должны открыть свою Америку.

Посему пошел я искать Пирамиду.

Передвижение по местности своеобразное. Все пространство поделено на территории, переходы между которыми осуществляются с помощью порталов. Создается ощущение лабиринта, перемещаясь по которому, каждый раз оказываешься в тупике. После открытых пространств других онлайновых миров к этому надо привыкнуть.

Я вором стать хочу, пусть меня научат

Пирамида оказалась гильдией воров. Оказалось, чтобы стать полноценным представителем сообщества карманников, мало банального желания или врожденной клептомании. Нужно достигнуть определенного профессионального уровня. При детальном рассмотрении уровней у персонажа оказалось два. Первый отвечал за рост параметров, которые настраивались при создании. Второй уровень фиксирует рост профессиональных умений, присущих классу персонажа. До 10 профессионального уровня все без исключения являются новичками. С каждым новым уровнем они повышают социальные возможности. Базовое умение, которое как раз и качается до 10 уровня, позволяет использовать эмоции, создавать группы, пользоваться телепортами между городами, складом и прочими прелестями городской инфраструктуры. Получив 10 уровень, можно сменить свой социальный статус разгильдяя на что-нибудь более конкретное. Начальных профессий не так уж и много: маг, лучник, вор, мечник, торговец и послушник. Позже появится возможность получить высшее "образование" и освоить специализацию. Мне, к примеру, в будущем придется выбирать между наемным убийцей и разбойником с большой дороги. Чтобы получить диплом о "среднем специальном" необходимо выполнить соответствующее задание. Меня, например, послали за грибами в соседний огород. Как законченному негодяю, разорившему честного человека, по возвращении в родной притон с добычей мне позволили влиться в стройные, но такие незаметные воровские ряды...

ХАРАКТЕРИСТИКИ ОТВЕЧАЮТ ЗА...

STR (Сила): силу атак ближнего боя и переносимый вес.

AGI (Проворство): шанс уклонения от атак и скорость нанесения ударов.

VIT (Живучесть): количество здоровья, получаемый физический урон и скорость регенерации HP.

INT (Интеллект): силу заклинаний, количество магической энергии, сопротивление магии и скорость регенерации магической энергии.

DEX (Сноровка): точность, минимальный предел физических атак и урон от стрельбы.

LUC (Удача): вероятность критических атак и критического уклонения.

От редакции. Поводом для написания этого материала стало появление официального русского сервера игры. Ее сайт находится по адресу www.raggate.ru. Издатель - "Новый Диск". Локализация - "Мадос". К сожалению, на официальном сервере игры в настоящее время нельзя разжиться полной информацией о текущем состоянии проекта: о формах и размере ежемесячной оплаты, о статусе сервера, о текущей версии клиента и т.д.

Дмитрий РОММЕЛЬ aka Rommel

Тайная жизнь мира Warcraft 2

Зеркало культуры (продолжение)

В Ravenholdt Manor (к северо-востоку от Southshore) находится несколько весьма колоритных личностей, состоящих на службе в Гильдии наемных убийц. Например, орк, похожий на мастера кун-фу, или странная эльфийка в надвинутой на глаза шляпе. Одного из этих персонажей, человека в строгом деловом костюме, зовут Winston "The Wolf" Wolfe. Разумеется, его прототипом стал одноименный персонаж из "Криминального чтива". Кстати, о творчестве Тарантино. Благодаря истории про Невесту и Билла, имя легендарного японского оружейника Хатори Ханзо стало еще популярнее. Вплоть до того, что катану его изготовления можно найти даже в WoW, она тут так и называется - Hanzo Sword. Случайный дроп 55 уровня и выше.

Rogue-тренер в Teldrassil цитирует Depeche Mode: "Like a cat dragged in from the rain, go right back out, do it all over again; I'll be back for more". А два квеста в Auberdine так и вовсе названы в честь известных песен - Deep Ocean, Vast Sea Питера Мерфи и The Family and the Fishing Net Питера Гэбриэла (в варианте от WoW это звучит как Family and the Fishing Pole). Кстати, само название Auberdine наверняка покажется знакомым фанатам группы Nirvana - детство Курта Кобейна прошло в городке Абердине (правда, оно пишется в оригинале как Aberdeen).

Гоблинский населенный пункт Everlook из Winterspring является своеобразной отсылкой на отель "Оверлук" (см. "Сияющий" Стивена Кинга), который также находился в заснеженных горах.

Блад-эльф в Azshara, Sanath Lin-Yo (который выдает квест по сбору перьев в обмен на телепортацию к своему начальнику), получил свою фамилию в честь Лим Йо Хвана (Lim Yo Hwan), известного корейского прогеймера, чемпиона соревнований по Starcraft.

Один из ордынских квестов для разбойника называется "Mission: Possible, But Not Probable". Очевидная отсылка на фильм "Миссия: невыполнима".

Foreman Grills в Barrens носит свое имя в честь фирмы George Foreman Grills, производящей аксессуары для гриля.

Название квеста "Guns of Northwatch" из Ratchet - явный намек на книгу А. Маклина "Пушки острова Наварон" (The Guns of Navarone). А фигурирующие в нем артиллеристы Smythe и Whessan, конечно же, названы так в честь всемирной известной оружейной мари Smith&Wesson.

Между прочим...

Если понаблюдать за мобами с безопасного расстояния, не атакуя, то можно стать свидетелем какой-нибудь забавной анимации. К примеру, бронированные скелеты изредка принимаются жонглировать собственными черепами (пародия на Monkey Island?), а морские великаны пускают пузырьки (правда, весьма неожиданным способом).

Некоторые NPC отвечают на ваши жесты. Например, официантку в тавернах Штормвинда (увы, на другие города это не распространяется) можно пригласить на танец (командой /dance). Также испробуйте на той же официантке, посетителях таверны и генерале у городских ворот команды /rude, /flex и /salute. Кстати, призраки жителей Stratholme также реагируют на подобные жесты. А еще говорят, что Magus Tirth в Shimmering Flats, если подразнить его командой /chicken, может превратить игрока Орды в человека.

Если кликать на NPC несколько раз подряд, он скажет что-нибудь необычное (классика жанра еще со времен Warcraft I). Правда, все самые смешные реплики оставлены на долю игроков (см. основной текст), а компьютерные персонажи лишь выражают свое раздражение.

Всеобщий любимец Марио. Слева - оригинал, справа - WoW'шный вариант

Один из боссов в Wailing Caverns произносит фразу: "I am the serpent king! I can do anything!" Это искаженная цитата из песни группы The Doors, где она изначально звучала как "I am the lizard king! I can do anything!" Кстати, на сервере Earthen Ring существует гильдия Lizard Kings - явно в честь того же музыкального произведения.

А это его братец Луиджи. Ему тоже досталось от игровых художников

Khan Shakka, один из кентавров в Desolace, назван так в честь известного музыкального исполнителя 80-х. Другой певец из той же эпохи, Kim Wyldmane, подарил имя одному из NPC в Thunderbluff. А еще один кентавр, также из Desolace, носит имя Nessus - так в древнегреческой мифологии именовался один из более-менее цивилизованных персонажей полулошадиного племени, который помогал Гераклу, но потом погиб по его вине.

Captain Garran Vimes из Theramore, возможно, получил звание и фамилию в честь капитана Сэмюеля Ваймса из "Плоского мира" Терри Пратчетта.

Квестовая книга Arcanist's Cookbook, которая изредка выпадает с мобов в Feralas, является очевидной отсылкой на "Поваренную книгу анархиста" (Anarchist's Cookbook) - известный нелегальный сборник рецептов из серии "как изготовить бомбу в домашних условиях".

Девицу, которая объявляет о старте и финале гонок на Shimmering Flats, зовут Daisy - возможно, в честь Дэйзи Дюк из фильма Dukes of Hazzard (которая носила примерно такие же шортики).

Witch Doctor'а в троллькой деревне (на юге Durotar) зовут Bombay. Отсылка на доктора Бомбея из фильма Bewitched (в русском переводе - "Колдунья").

Одного из мертвяков-стражников в Tarren Mill зовут Samsa - в честь одноименного персонажа из рассказа Ф. Кафки "Метаморфоз" (по мотивам которого в 1996 году был выпущен квест Bad Mojo). Более того, когда любой игрок первый раз заходит в Tarren Mill, он превращается в таракана. Аналогичная неприятность, собственно, случилась с главным героем вышеупомянутого рассказа.

А уж что с бедной Зельдой и ее бойфрендом сотворили!

Un'Goro Crater - это не только местный зоопарк Юрского периода, но и неиссякаемый кладезь приколов на тему игр Nintendo. Например, с горилл в северо-восточной части часто выпадают пустые бочки - явный намек на Данки Конга. Имена двух NPC в Marshal's Refuge, Larion и Muigin - искаженные анаграммы имен Марио и Луиджи (правда, тут два братца находятся в состоянии взаимной смертельной вражды). Гном Linken - конечно же, парнишка Линк из сериала Zelda. В

Мало кто знает, что на 52 уровне и выше можно перестать тратиться на лечебные зелья. После выполнения квеста Cleansing Felwood для эльфийки Arathandris Silversky в южном Felwood (вариант для Орды предоставляется тореншей, которая находится чуть севернее) появится возможность обменивать у нее Corrupted Soul Shards, выпадающие из местных мобов, на специальные снадобья. Эти снадобья используются для лечения зараженных фелвудских растений, из которых особый интерес представляет Whipper Root. С каждого вылеченного кустика можно получить от 5 до 10 корешков (Whipper Root Tuber), которые по своему эффекту ничем не отличаются от Superior Healing Potion, но помещаются по 20 шт. в слоте (вместо пяти в случае с зельями) и находятся на отдельном таймере. Т.е. за один бой вы можете и выпить зелье, и съесть корешок - поверьте, это не раз спасет вашу виртуальную жизнь. Всего в Felwood два куста Whipper Root: один находится в самом южном поселении сатиров, второй - к северу от дороги на уровне Irontree Woods. Можете также попробовать вылечить другие растения - за них полагаются свои награды, хоть и менее полезные. Кстати, кроме Corrupted Soul Shards, можно сдавать эльфийке специальные предметы, которые получают в Felwood с помощью любой добывающей профессии. Для Skinning это Patch of Tainted Skin, для Mining - Tainted Vitriol, для Herbalism - Fel Creep, а для Enchanting - Lesser Nether Essence.

Все знают: чтобы получить возможность атаковать представителей дружественной или нейтральной стороны, выставите галочку в поле At War в меню репутации. Это нужно в редких случаях, когда по каким-либо причинам требуется резать союзников (об одной из таких причин читайте на врезке "Пиастры! Пиастры!"). Кроме того, тут кроется небольшой эксплоит для разбойника (обнаруженный вашим покорным слугой). Можно, не вступая в бой, обшаривать карманы дружественных персонажей! Репутация от этого не страдает, а приток денег, шкатулок и печилок идет, хоть и слабенький. Правда, тут есть свои особенности. Воровать позволено только у гоблинов-охранников (Bruisers) в городах Booty Bay, Ratchet, Winterspring и Gadgetzan (у прочих NPC как бы нет карманов). Кроме того, дважды с одного и того же персонажа ничего не утащишь, а респавн происходит раз в пару-тройку дней. А если случайно попадетесь на краже - просто примените Vanish, не вступая в бой.

юго-восточной части можно обнаружить его плот, с которого начинается длинная линейка квестов, по ходу коих всплывает просто неимоверное количество отсылок на "зельдовскую" тему. В итоге вы сможете получить меч и бумеранг Линкена, а также полюбоваться на фотографию этого героя в обнимку с Зельдой. А квест Chasing A-Me, который выдает дварфиха у входа в Marshal's Refuge, является отсылкой на фильмы "В погоне за Эми" (Chasing Amy) и "Конго" (откуда позаимствована идея робота-гориллы), а также на фразу вышеупомянутого Марио "It's a-me a Mario!". Кстати, гоблин Ringo с квестом "A Little Bit Help From my Friends" - явный намек на "битла" Ринго Старра с одноименной песней. А другой гоблин, Snizzle, употребляет знаменитое "крутое" словечко "Pwned".

В столице нежити (Undercity) находится просто неимоверное количество разного рода секретов и приколов. Например, в лаборатории Apothecarium подопытный пленник под действием эликсира превращается в разных животных. Когда он принимает облик овцы, андедский лаборант тыкает его несколько раз - и овечка взрывается (явный намек на животных в Warcraft II/III и Starcraft, которые так же взрывались от нескольких кликов подряд). Двух мертвяков, разделывающих разнообразных оппонентов под аплодисменты публики в War Quarter, зовут Tyler и Edward - разумеется, в честь одноименных персонажей "Бойцовского клуба" (примечательно, что Тайлер засветился в свое время и в Warcraft III, но тогда он еще был живым человеком). Неподалеку находятся девицы Marla и Chloe из того же фильма. NPC

И кошки четыре ноги...

Кроме описанного в прошлом номере рогатого мертвяцкого коня, существуют еще три (как минимум) редчайших разновидности ездовых животных. Во-первых, можно заполучить особого скакового тигра Winterspring Frostsaber. Rivern Frostwind, NPC в самой северной части Winterspring, продаст вам этого кота-переростка только при уровне репутации у Wintersaber Trainers, равном Reve-red. Для этого предлагается выполнять повторяющиеся квесты для этой фракции. Легкой жизни никто не обещал: по свидетельству очевидцев, для достижения нужного уровня репутации требуется до двух месяцев ежедневного труда. Кроме того, представителям любой национальности, кроме эльфийской, придется потратить куда больше времени, чтобы достичь Exalted-репутации в Darnassus (дабы просто научиться езде на тигре). После этих мытарств, кстати, за Winterspring Frostsaber еще и стребуют обычные 800 золотых. Стоит ли овчинка выделки, каждый решает сам для себя. Что касается собственно тигра, он выглядит довольно странно: без брони и с шерстью странного сиреневого цвета. Скорость - как у любого другого маунта (+60%).

Если дела с удачей обстоят лучше, чем с терпением, в Zul'Gurub имеется шанс получить другого тигра, причем бесплатно и без необходимости учить соответствующий навык езды. Из босса High Priest Thekal изредка выпадает Zulian Swift Tiger. Шанс выпадания еще точно не определен, но, говорят, он чуточку повыше, чем у кобылы барона Ривендейра. Сам тигр выглядит просто шикарно - нормального оранжевого цвета и в стильной броне. Кстати, из Bloodlord Mandokir, другого босса Zul'Gurub, может выпасть Swift Razzashi Raptor, самый натуральный ездовой раптор вроде эпической разновидности тех, на которых ездят тролли. Между прочим, никаких расовых и классовых ограничений на этих двух скакунов не существует, так что можно увидеть гнома верхом на рапторе или торена, восседающего на несчастном тигре.

Кстати, уже больше года в WoW ходят слухи о двух секретных ездовых котах - Bengal Tiger и Leopard. Кто-то даже умудрился снять скриншоты с этими животными (не исключено, что путем экспериментов на "левом" сервере), но достоверной информации о них так и не удалось получить. GM'ы либо отмалчиваются, либо подливают масла в огонь противоречивыми заявлениями: то тигров "убрали в последнем патче", то они "точно есть в игре, но где - не скажем". В общем, тайна сия велика есть. Впрочем, одного оседланного бенгальского тигра можно найти у входа в Gadgetzan. Увы, прокатиться на нем не дадут.

Christopher Walker и Gillian Moore, скорее всего, названы так в честь актеров Кристофера Уокена и Джулианны Мур (кстати, с учетом того, что г-жа Мур исполняла роль Клариссы Старлинг в "Ганнибале", это уже третья WoW-отсылка на эпопею об интеллигентном людоеде. А еще есть огр в Dire Maul, который цитирует маньяка-кожедела из того же "Молчания ягнят"). Банкиры Ophelia, Randolf и Mortimer названы так в честь персонажей фильма "Поменяться местами" (Trading Places, в главной роли - Эдди Мерфи), а стражники Lister и Zimmer - в честь Листера и Риммера, главных героев английской научно-фантастического комедийного сериала "Красный карлик" (Red Dwarf). Имена NPC Fuely и Cuely - явная отсылка на аниме-сериал FLCL. Алхимик Algernon с цветком в руке - намек на главного героя рассказа Дэниэла Кийза "Цветы для Алгернона". Имя и фамилия мертвячки Ophelia Montague позаимствованы из произведений Шекспира, а сам великий писатель нашел свое игровое воплощение в лице William Montague.

Также в Undercity можно полюбоваться на действие mind control (на примере людской девицы с завязанными глазами, служанки одного из мертвяков), а также на демонстрацию вызова всех петов, доступных варлоку (кроме инфернала). Кстати, если вы сами играете за варлока, включите Detect Invisiblity - сможете взглянуть на многочисленных призраков, населяющих Undercity.

Альянсу повезло чуть меньше, в Штормвинде приколов не так много, хотя все-таки есть, чем похвастаться. Например, в цветочном магазине находится NPC Florist Bernard Gump - игра слов с именем Форреста Гампа и созвучным ему "florist" ("торговец цветами"). Гном Тирион в замке Stormwind Keep - явная отсылка на одноименного карлика из "Песни льда и пламени" Дж. Мартина. Также на улицах города можно частенько встретить компанию школьников, которые с экскурсией обходят все местные достопримечательности (все детки названы в честь сотрудников Blizzard), а в одном из каналов плавает крокодил (явный намек на легендарных аллигаторов из нью-йоркской канализации). Кстати, несчастную рептилию можно убить (конечно, если успеете, желающих тут хватает), но никакого ценного лута из нее не выпадет.

Географические названия Sentinel Hill и Crystal Lake напрямую позаимствованы из лавкрафтовского рассказа "Данвичский кошмар" и фильма "Пятница, 13-е" соответственно.

В Tirisfal Glades можно обнаружить трех мертвяков, названных в честь известных деятелей кино. Harold Raims в реальной жизни является соавтором сценария "Охотников за привидениями", Dannal Stern - актером, игравшим в фильме "Один дома", а Daniel Ulfman (по-настоящему Elfman) - композитором, отметившимся, в первую очередь, саундтреками к фильмам Тима Бертона. Гоблина-авиатора в той же области зовут Hin Denburg - разумеется, в честь дирижабля "Гинденбург". И еще один интересный момент, на сей раз имеющий отношение только к игровой вселен-

ной. Мертвяк David Trias (rogue-тренер в Tirisfal Glades) является сыном Эллинга Триаса, экс-шпиона и владельца сырной лавки в Штормвинде.

Имя темного дварфа Forgewright, спроектировавшего Blackrock Spire, - отсылка на архитектора Фрэнка Ллойда Райта, создателя многих небоскребов в США.

Маленький робот Little Servo в Badlands выдает целую кучу цитат. "We can make it better, stronger, faster. We have the technology. We have the magic " - намек на рекламные слоганы AOL. "I'm familiar with 4 languages" - пародия на C-3P0 с его лингвистическими познаниями. "Someday I'll be a real boy" - это уже кивок в сторону Пиноккио. А само имя этого персонажа - отсылка на Тома Серво, робота-мальчика из сериала Mystery Science Theatre 3000.

В Eastern/Western Plaguelands можно обнаружить несколько намеков на известные музыкальные произведения. Название квеста All Along The Watchtowers - буквальная цитата из одноименной песни Джимми Хендрикса, а задание When Smokey Sings, I Get Violent - пародия на группу ABC с их песней When Smokey Sings, I Hear Violins. Фраза одного из NPC "I come from a land down under, where women scourge and men sunder" - измененная строчка из песни Land Down Under группы Men at Work (в оригинале было "where women glow and men plunder").

Председатель Государственной Думы и безвестный гоблинский моряк. Кроме фамилии, ничего общего

Одного из NPC в Menethil Harbor зовут Don Pompa - не исключено, что в честь дона Пампы из знаменитого романа "Трудно быть богом" (произведения братьев Стругацких неоднократно издавались на английском языке, так что в Blizzard вполне могут быть с ними знакомы). А в Booty Bay находится гоблин по имени Grizzlowe. Конечно, это наверняка совпадение (в конце концов, есть же гоблинское имя Gazlowe), но у отечественного игрока это имя вызывает четкие ассоциации с фамилией лидера "Единой России"...

Мясник Ramstein the Gorger, предпоследний босс мертвяцкой части Straholme, получил свое имя в честь известной немецкой группы. Существует примета, что, если поприветствовать Рамштайна хоровым исполнением Du Hast, из него обязательно выпадет что-нибудь полезное.

Табличка с надписью "Abandon all hope all ye who enter" ("Оставь надежду, всяк сюда входящий") у входа в Deadwind Pass, конечно же, перекочевала в WoW из Чистилища в описании Данте.

Во время рыбалки в любой точке мира можно при должной удаче выловить The 1 Ring - то самое Единое Колечко. Впрочем, статсы у него весьма скромные: +1 ко всем характеристикам (отсюда и название). Примечательно, что в описании говорится: "Not quite as good as the 2 Ring" ("Не так круто, как Второе Кольцо").

В квесте Stoley's Shipment (Tanaris) вспоминают о нехорошем пирате по имени Captain Cuervo, укравшем ценный груз спиртного. Имя злодея - намек на алкогольные бренды Jose Cuervo и Captain Morgan. A Stoley - не что иное, как искаженное "Stoli". Так за границей называют нашу водку "Столичную". Кстати, если доплыть до дальнего острова у побережья Tanaris, можно обнаружить бутылку с запиской "What the heck are you doing out here?" ("Какого черта ты здесь делаешь?").

Названия предметов - простор для безудержного стеба. Например, бойцовская дубинка Fight Club - намек на "Бойцовский клуб" ("Club" - это и "дубинка", и "клуб"). Книжка How To Serve Man - отсылка на одну из серий "Сумеречной зоны". Юмор тут опять основан на игре слов: "serve" - это и "служить", и "подавать на стол". Про третью ногу Вирта мы уже писали, а есть и Cow King's Hide - шкура коровьего босса из секретной области Diablo 2. Съедобная плесень Delicious Cave Mold,

восстанавливающая здоровье, перекочевала в WoW из древней RPG NetHack. Six Demon Bag - это уже из фильма "Большой переполох в Маленьком Китае". The Mortar: Reloaded - прикол на тему второй "Матрицы" (The Matrix: Reloaded). Впрочем, иногда названия обычных предметов звучат еще смешнее. Как вам, например, Aboriginal Loincloth of Fiery Wrath ("Туземная набедренная повязка Огненного Гнева")?

Иногда сценаристы Blizzard поднимаются на уровень выше простых "пасхальных яиц" и умудряются стебаться над классикой в рамках вполне серьезного сюжета. Вам никогда не приходило в голову, что история Артаса - это извращенная пародия на легенду о короле Артуре? Все основные элементы присутствуют: принц Артас (Артур) достает меч Фростморн (Экскалибур) из камня и под руководством мудрого волшебника Кел'Тузада (Мерлина) создает собственное королевство... Впрочем, от дальнейших параллелей лучше воздержаться, а то получится, что Сильвана (Гвиневра) изменяла Артасу с Ануб'араком (Ланселотом)...

Слово - не воробей

Кроме собственно игрового мира, большое количество разнообразных шуток заложено в реплики игроков, произносимые командами /joke и /flirt. Привести их все мы не можем по понятным причинам, поэтому встречайте список наиболее смешных и оригинальных фраз.

Внимание! Редакция предупреждает, что некоторые шутки не вполне пристойны и/или политкорректны. И куда только смотрит американская цензура, присудившая WoW возрастной рейтинг Teen (12+)?

Человек, мужчина

Joke:

So I have this idea for a great movie. It's about two gnomes, who find a Bracelet of Power and they have to take it to the Burning Steppes and cast it into the Cauldron. They form the Brotherhood of the Bracelet, along the way they're trailed by a murloc named Gollum who is obsessed with the bracelet, and nine Bracelet Bogie Men. It could be a 3 parter called "Ruler of The Bracelet." The first part would be called "The Brotherhood of The Bracelet", followed by "A Couple of Towers" with a climatic ending called "Hey! The King's Back!" ("У меня есть идея для крутого фильма про двух гномов, которые нашли Браслет Всевластья и отправляются в

Burning Steppes, чтобы сбросить его в Котел. Они создают Братство Браслета. По дороге за ними увязываются мурлок Голлум, одержимый идеей вернуть себе Браслет, и девять Браслетных Пугал. Это будет трилогия под названием "Властелин Браслетов". Первую часть мы назовем " Братство Браслета", вторую - "Парочка башен", а финальную - "Эй, Король вернулся!" Кстати, во-

Пластры! Пластры!

В прошлом номере мы рассказали вам о разнообразных домашних любимцах в WoW, но пропустили одного, самого необычного - Blood Parrot. Это попугай с ярко-красным оперением, а необычен он тем, что вызывать его можно только с помощью Bloodsail's Admiral Hat, шляпы, которая является одним из самых редких предметов в игре (согласно статистике Thottbot.com, ее носят всего 8 человек во всем WoW). Нет, проблема не в катастрофически низком шансе дропа или чем-то подобном. О том, как заполучить эту шляпу, знают многие, просто никому не хочется связываться. Дело в том, что Bloodsail's Admiral Hat является квестовой наградой от пиратов Bloodsail Buccaneers за убийство Fleet Master Seahorn в Booty Bay. Получить это задание можно только в том случае, если уровень репутации у пиратов дорос до отметки Friendly. Поднять его получается только одним способом - геноцидом охранников в Booty Bay. А это означает напрочь загубленную репутацию во всех гоблинских городах, что перекроет доступ к большому количеству квестов и вообще серьезно осложнит жизнь. Безусловно, злосчастная шляпа этого не стоит: кроме попугая и бонуса +25 к стамине, она не дает никаких преимуществ.

Если вам уж так хочется попонтоваться перед окружающими красной треуголкой и не менее красным попугаем, есть более-менее приемлемый вариант. Просто не убивайте пиратов и не берите в Booty Bay квестов против них, чтобы показатель репутации оставался на отметке Neutral. Отправляйтесь в Faldir Cove (Arathi Highlands), убейте там столько представителей Blackwater Pirates, сколько требуется для повышения репутации до Friendly у Bloodsail Buccaneers (это нужно делать на 40 уровне или около того - на 60 репутация за этих мобов почти не начисляется). После этого выполняйте квест (потребуется помощь одного-двух шестидесятников), берите шляпу и приступайте к отстрелу Bloodsail Buccaneers - заглаживать вину перед Booty Bay.

Кстати, обычных попугаев Cockatiel и Senegal можно прикупить в Booty Bay, а чуть более редкие Green Wing Macaw и Hyacinth Macaw выпадают из пиратов в Deadmines и Stranglethorn Vale соответственно. А для желающих полностью войти в образ пирата есть редчайшая шляпа First Mate's Hat, которая имеет крошечный (меньше 0,01 процента) шанс выпасть из любого пирата в Stranglethorn Vale. Особых бонусов она не дает, но выглядит классно. На иных серверах за нее платят по 70-100 золотых, а вот мой Бонарт умудрился приобрести ее всего за два золотых кругляшка (продававший даже не подозревал, какое сокровище уплыло из его рук). Теперь хожу по Ironforge гоголем, а чат так и пестрит сообщениями типа "Где достал шляпу?". Так что держите ухо востро, вдруг и вам так же повезет.

обще-то Котел (Cauldron) расположен не в Burning Steppes, а в Searing Gorge).

Flirt:

Your tags showing, it says Made In Heaven ("На твоей бирке сказано: "Сделано на Небесах").

How you doin? ("Как дела?" Любимая фраза одного из персонажей сериала "Друзья").

Человек, женщина

Joke:

Why does everyone automatically assume I know tailoring and cooking? ("Почему все думают, что я обязательно должна уметь шить и готовить?")

Do you ever feel like you're not in control of your own destiny? Like your being controlled by invisible hands ("Ты когда-нибудь чувствовал, что не можешь управлять своей судьбой? Будто бы тобой управляют чьи-то невидимые руки". Привет Максу Пейну и прочим игровым персонажам, догадывающимся об истинном положении вещей в компьютерных играх).

Flirt:

I need a hero. ("Мне нужен герой!" Цитата и песни Криса Райса "I need a hero").

My turnoffs are rude people, mean people and people who aren't nice ("Мне не нравятся грубияны, подлецы и просто нехорошие люди").

Дварф, мужчина

Joke:

I don't have a drinking problem, I drink, I get drunk, I fall down, no problem ("У меня нет проблем с пьянством. Я пью, я напиваюсь, я падаю, никаких проблем!").

I don't drink anymore... of course I don't drink any less either ("Я больше не пью! Впрочем, меньше тоже не пью").

Flirt:

Let's get on with it, I got a quest to do in 15 minutes ("Давай шустрее, мне через 15 минут квест выполнять).

You look pretty, I like your hair, here's your drink, are you ready now? ("Ты симпатичная, мне нравится твоя прическа, вот твой напиток, теперь ты готова?")

Дварф, женщина

Joke:

My uncle has brass balls, no really! ("У моего дяди латунные шары, правда!" Весьма двусмысленная шутка).

No there not real, but thanks for asking ("Нет, они искусственные, но спасибо, что спросил". Шутка по поводу объемов груди у женских персонажей).

Flirt:

Enough with your flirting, I know how you think all dwarven women look the same ("Хватит ко мне клеиться, все равно для тебя все дварфихи на одно лицо").

Гном, мужчина

Joke:

You know, I really wish I had a garden where I could put a couple of human statues ("Я хотел бы поставить парочку статуй людей у меня в саду" Намек на садовые статуи гномов).

I'd like to give a shootout to my boys in Gnomeregan! Keep in it real, Big T, Snoop-pup, and Little D's, you all are short but you're real baby! (Нечто в афроамериканском духе: "Хочу передать привет братве в Gnomeregan! Так держать, Биг Ти и

Тайное становится явным

С помощью программы WoW Model Viewer можно не только просматривать все игровые модели, но и примерить на своего персонажа любую броню или оружие, а также посадить его на любое ездовое животное. В списке доступных существ - весьма оригинальные экземпляры, включая страуса, оленя, единорога и даже дракона. Остается только гадать, когда эти животные станут доступными в игре...

Нестандарт

Вашему персонажу нужно выразить свои чувства или произвести нестандартное действие, а среди готовых emotes (полный список которых мы в свое время напечатали) нет ничего подходящего? Для таких целей существует команда /em. Введите ее в чате, затем нажмите пробел (в строке появится имя вашего персонажа) и печатайте текстовое описание своего действия, после чего нажмите Enter. Итоговый текст будет отражен как настоящий emote (пример см. на картинке рядом). Не забывайте, что действие персонажа нужно описывать в третьем лице, а в конце неплохо было бы поставить точку. Кстати, снабдить такие эмоуты звуками или движениями, увы, невозможно.

Снуп-пап! Малышка Ди, ты маленького роста, но настоящая крошка!")

Flirt:

Everyone keeps talking about beer goggles, I can't find plans for them anywhere ("Все говорят о "пивных очках", но я нигде не могу найти чертежи для их изготовления". Beer goggles - эвфемизм выражения "залить глаза").

I like large posteriors and I cannot prevaricate ("умная" версия фразы "I like big butts and I cannot lie" - "Не стану врать, мне нравятся объемистые попки". Цитата из "Baby got Back", Sir Mix-a-Lot).

Гном, женщина

Joke:

I apologize profusely for any inconvenience my murderous rampage may have caused ("Я ужасно извиняюсь за все неудобства, которые могло причинить мое кровавое безумие").

You know, squirrels can be quite deadly when cornered ("Знаешь, загнанные в угол белки смертельно опасны").

Flirt:

I don't feel that the 1-10 scale is fine enough to capture subtle details of comparability. I'd prefer a 12 dimensional comparability scale with additional parameters for mechanical and aptitude and torque.

Подобные фразы - наукообразный бред, наглядно демонстрирующий гномские методы завлечения противоположного пола.

Эльф, мужчина

Joke:

Who wants to live forever? ("Кто хочет жить вечно?" Фраза из песни Queen в сериале "Горец").

I don't mind gnomes, but I'm always worried about tripping over them ("Ничего не имею против гномов, разве что боюсь об них споткнуться")

Flirt:

Wanna bring out the animal in me? ("Хочешь разбудить во мне зверя?").

I'm a force of nature! ("Я - сила Природы!" Намек на одноименное заклинание из Warcraft III).

Эльф, женщина

Joke:

Actually I'm more of a morning elf ("Я скорее утренняя эльфийка").

You know, I have to keep moving at night, or I'll disappear ("Ночью я должна все время двигаться, иначе исчезну" - отсылка к лучницам из Warcraft III, которые ночью становились невидимыми, когда останавливались).

I think that guys just use the emerald dream as an excuse for not calling me back ("Мне кажется, "Изумрудный Сон" - просто отговорка у мужиков, чтобы не звонить мне").

Flirt:

There's nothing like sleeping in the forest under the moonlight ("Нет ничего лучше, чем спать в лесу при лунном свете").

If I wasn't purple, you'd see I was blushing ("Если бы я не была фиолетовой, ты бы увидел, что я покраснела". Ирония насчет цвета эльфийской кожи и выражения "мне фиолетово").

Орк, мужчина

Joke:

It's not easy being green ("Трудно быть зеленым!" Фраза лягушонка Кермита, уже использовалась в Warcraft III).

Stop poking me! Well... that was okay ("Хватит меня тыкать! Хотя... это было ничего". Вообще, "Stop

poking me!" - классика еще со времен Warcraft I)

Flirt:

You have six different smiles: one for when you're angry, one for when you tear flesh, one for when you chew flesh, one for when you loot bodies, one for when you skin game and one for when you want to kill something. ("У тебя шесть улыбок на все случаи жизни: одна - когда ты злишься, вторая - когда ты рвешь мясо, третья - когда ты жуешь мясо, четвертая - когда ты обыскиваешь трупы, пятая - когда ты жульничаешь, и шестая - когда ты просто хочешь кого-то убить").

Uhm, you look like a lady ("Хмм, ты похожа на женщину". Возможно, отсылка на песню Aerosmith "Dude Looks Like a Lady").

I love you like a fat kid loves cake (в вольном переводе - "Я тебя люблю, как конфеты по рублю").

This is true love, do you think this happens every day? ("Думаешь, настоящая любовь случается каждый день?" Цитата из Princess Bride).

Орк, женщина

Joke:

What's estrogen? Can you eat it? ("Что такое эстроген? Можно ли это съесть?" Эстроген - это вообще-то женский половой гормон).

I feel very feminine, and I'll beat the crap out of anyone who disagrees ("Я очень женственна и набью морду любому, кто с этим не согласится").

Flirt:

You'll do. Let's go. ("Ты сойдешь. Пошли").

You had me in Zug-zug (шутка по поводу орочьего выражения "заг-заг", которое позаимствовано

из фильма “Пещерный человек”, где оно обозначало половые отношения).

Тролль, мужчина

Joke:

New troll here (Цитата из Warcraft II)

I kill two dwarves in the morning, I kill two dwarves at night,

I kill two dwarves in the afternoon, and then I feel alright.

I kill two dwarves in time of peace, and two in time of war,

I kill two dwarves before I kill two dwarves, and then I kill two more.

(пародия на песню Боба Марли “Smoke Two Joints”.)

Flirt:

I hope you’re well rested, you’re going to need your strength (“Надеюсь, ты отдохнула. Тебе потребуется все твои силы”. Помимо прочего, намек на систему отдыха в WoW).

Тролль, женщина

Joke:

The way to a man’s heart is through his stomach, but I go through the ribcage (“Путь к сердцу мужчины лежит через его желудок, но я нашла более короткую дорогу - через грудную клетку”).

If cannibalism be wrong, I don’t want to be right. (“Если каннибализм - это неправильно, я не хочу быть правильной!” Извращенная пародия на песню Род Стюарта “If loving you is wrong, I don’t want to be right”).

Flirt:

When enraged and in heat, a female troll can mate over 80 times in one night, be you prepared? (“Троллиха, когда распалится, способна спариваться более 80 раз за ночь. Ты готов?”).

Торен, мужчина

Joke:

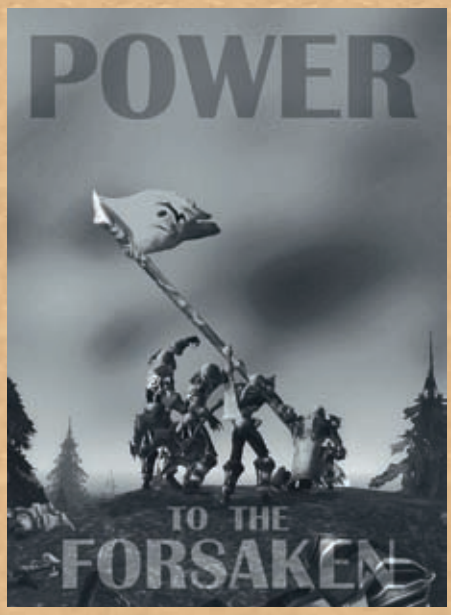
Here’s the beef (ответ на популярную фразу “Where’s the beef?”).

You mess with the bull, you get the horns. (“Свяжешься с быком, получишь рогами”. Фраза из Breakfast Club и Redneck Rampage)

Flirt:

You know, older bulls really only have one function (“Знаешь, у старых быков есть только одна функция”. Естественно, речь идет о быках-производителях).

Free rides for the ladies (“Катаю дамочек бесплатно”. Кстати, это одна из реплик Keeper of the Grove в Warcraft III).



Торен, женщина

Joke:

Happy taurens come from Mulgore (пародия на старую американскую рекламу “Счастливые коровы родом из Калифорнии”).

In my native tongue my name means “dances with tassels” (“На моем родном языке мое имя означает “Танцующая с кисточками”. Намек на индейские имена/прозвища вообще и на фильм “Танцующий с волками” в частности).

Flirt:

I’ve got big soulful eyes, long eyelashes and a wet tongue. What more could a guy want? (“У меня большие томные глаза, длинные ресницы и влажный язык. Что еще нужно мужчинам?”)

Мертвяк, мужчина

Joke:

Roses are gray, violets are gray. I’m dead and color blind (“Розы серые, фиалки серые. Я мертв и не различаю цветов”. Пародия на известную серию стихотворений, начинающихся с “Roses are red, violets are blue”).

Anyone have any odorants? Either wetdog, fresh garbage or low tide will do. (“У кого есть ароматизатор? Мне бы подошел запах мокрой собаки, свежих отбросов или морского отлива.” Цитата из фильма “Корпорация монстров”).

Flirt:

Once you go dead you never go back (“Когда умрешь, пути назад уже нет”. Пародия на фразу “Once you go black, you can never go back”).

You have beautiful skin, no maggot holes at all (“У тебя прекрасная кожа, даже не изъедена червями”).

Мертвяк, женщина

Joke:

Yes they’re real! They’re not mine, but they’re real! (“Да, они настоящие! Не мои, но настоящие!” Еще одна шуточка по поводу размеров груди).

I heard a real knee-slapper and it skipped my knee right across a lake! (“Я слышала такую шутку, от которой моя коленная чашечка улетела в озеро!” Игра слов, “knee-slapper” (“уморительная шутка”) буквально означает “хлопанье по колену”).

Flirt:

Us undead girls really know how to have a good time, after all, what’s the worst thing that could happen? (“Мы, мертвячки, знаем, как хорошо проводить время. В конце концов, хуже уже быть не может”).

I don’t care that much about romance, I fell in love before and look at what happened to me! (“Мне плевать на романтические отношения, я уже влюблялась, и вот, что со мной стало!”).

В оформлении статьи использованы работы участников близзардовского конкурса на лучший рекламный плакат в мире Warcraft.

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ 1С:МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ВИВИСЕКТОР

Призы
от фирмы
1С-ежедневно!
Ищи игры с такой
наклейкой
на коробке!

Подробности - на
http://priz.1c.ru

“Безбашенный шутер, приправленный тактическими и ролевыми элементами, украшенный отличной графикой и беспрецедентной озвучкой”.

Страна Игр, 07/2005.

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены. © Action Forms. Все права защищены.

Махмуд

ВОЙНА И МИР

ГЛАВНЫЕ ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА И ОБЪЕКТЫ

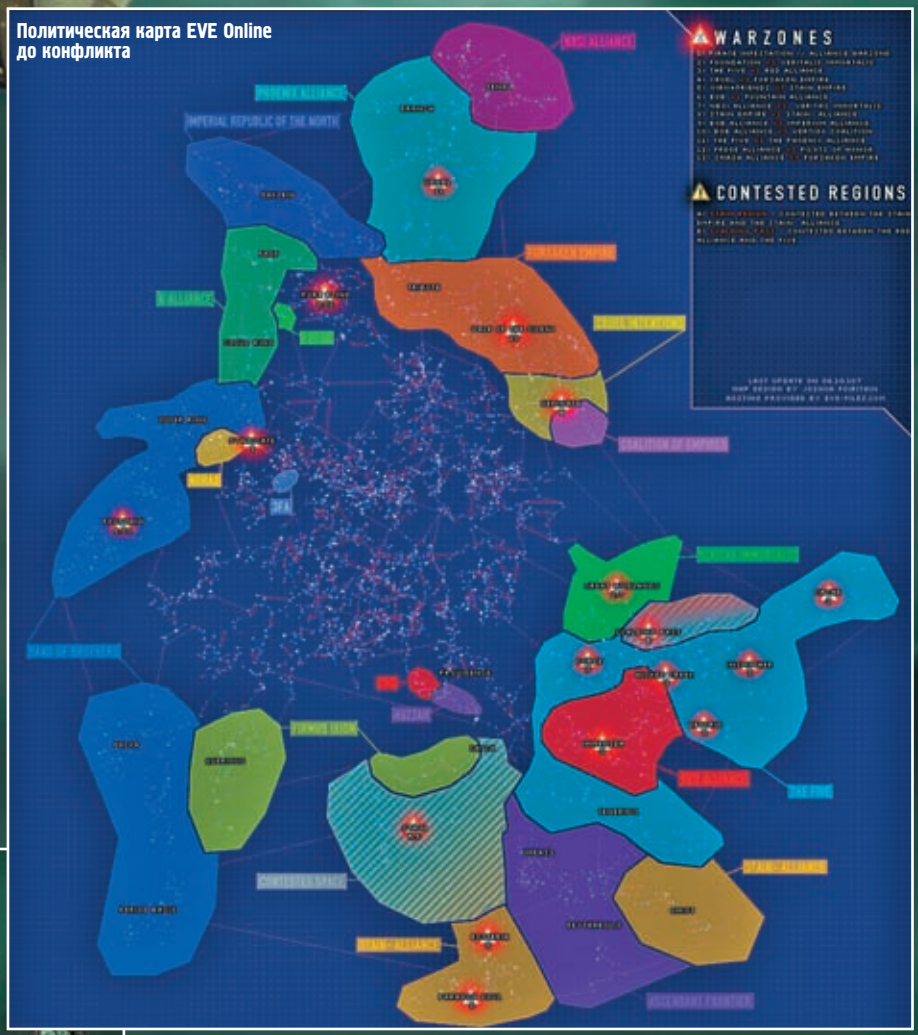
Red Alliance (RA) - альянс, состоящий в основном из русских корпораций. На сегодняшний день насчитывает порядка восьмисот персонажей.

The Five - межнациональный альянс, в состав которого входит немногим более тысячи персонажей.

Rage And Terror (RAT) - пиратская корпорация, состоящая из русских игроков. RAT не входит в RA, но иногда они действуют на одной стороне.

POS (Player owned starbase) - станции, принадлежащие игрокам. Такие станции строятся в системах с низким уровнем безопасности и позволяют игрокам производить компоненты для вооружения и кораблей.

Этой статьи могло и не быть, если бы не серьезная смена расклада на политической карте EVE Online. А еще, если бы самое активное участие в этом не принимали русскоязычные игроки. Нынешняя ситуация явилась итогом противостояния двух альянсов - Red Alliance, большинство игроков которого - наши ребята, и The Five, который на начало конфликта был крупнее своего оппонента. Впрочем, он и сейчас крупнее, но давайте-ка с самого начала.



Политическая карта EVE Online до конфликта

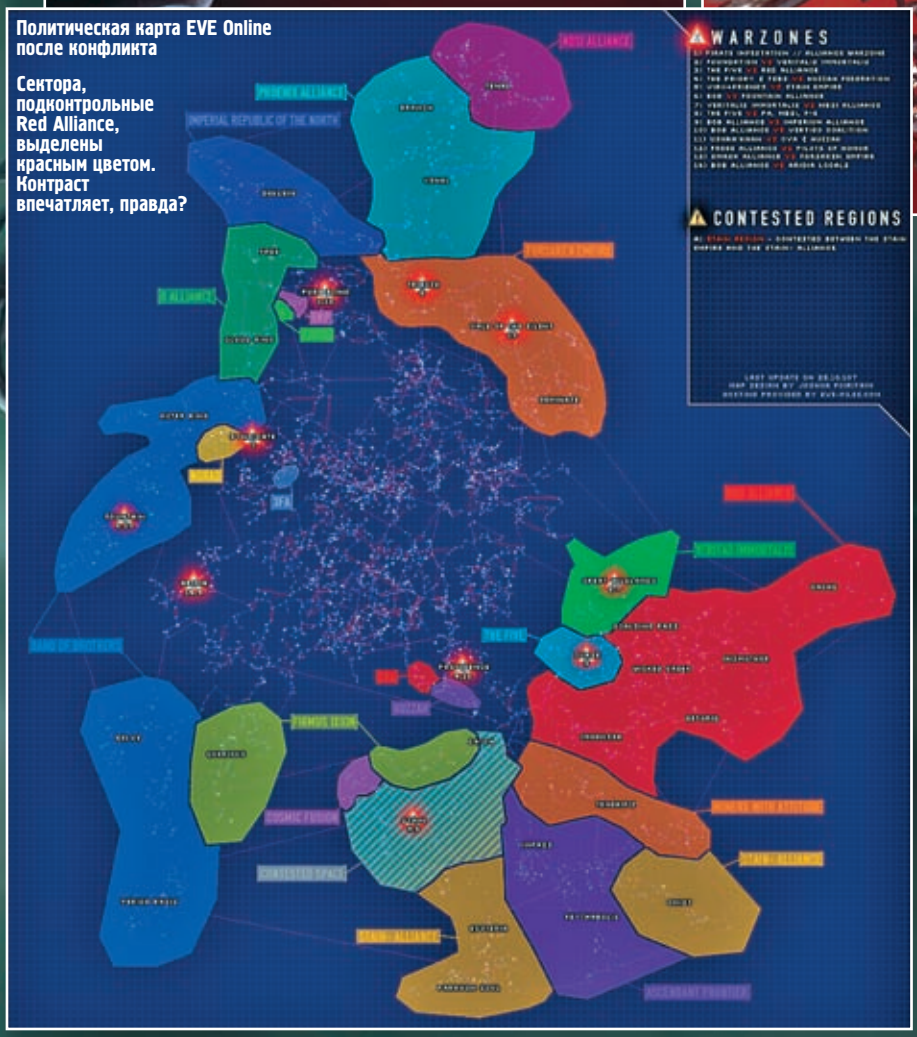
Хронология конфликта

13 июня. Корпорация Rage And Terror (RAT), посвятившая себя пиратской деятельности, объявляет войну альянсу The Five. Как они говорят, "просто так, потому что им стало скучно". Эта корпорация не входит в Red Alliance, но западные игроки считают RAT членом альянса.

19 июля. The Five вторгается в сектора, контролируемые RA, обосновывая нападение тем, что:

- альянс предоставляет информацию их врагам;
- что они всего лишь "возвращают корпорации ATUK, члену The Five, их исконные владения".

29 июля. The Five объявляет об уничтожении последней станции RA на оккупируемой территории и объявляет о победе, предлагая членам RA покинуть сектор. У станции символичное название - "Stalingrad", что дало основание игрокам пройтись разок-другой по этому поводу. Членам The Five напоминают, что в реальности Сталинград не был взят, а большинство посетителей официального форума игры предупреждают, что "russkies" никогда не



Политическая карта EVE Online после конфликта

Сектора, подконтрольные Red Alliance, выделены красным цветом. Контраст впечатляет, правда?

сдаются, и лучше бы им не объявлять о победе заранее. Слово "русские" насмерть связано с именем RA и упоминается все чаще.

4 августа. The Five проявляет большую активность в добыче минералов, из чего делается вывод, что они собираются строить большой флот дредноутов. Корпорации, входящие в состав RA, проводят первую успешную операцию по захвату станции корпорации Supremacy в системе JV1V-0. The Five отреагировали на это заявление с сарказмом: подобные укусы их не беспокоят. Хотя строительство было отложено до более благоприятных времен.

7 августа. Ответная атака The Five, и контроль над системой JV1V-0 восстановлен. Члены альянса гнут пальцы, заявляя "They're all dead". Народ безмолвствует и ждет продолжения.

15 августа. The Five вводит паспортную систему, предлагая доступ в контролируемые сектора за игровые деньги. При этом безопасность они не гарантируют, аргументируя тем, что "во всех секторах 0.0 есть известная степень риска".

16 сентября. RA объявляет The Five официальную войну. The Five скептически поджимает губы и отвечает, что если члены RA склонны к суициду, то они это только приветствуют.

18 сентября. Корпорация RAT объявляет регион Immensea зоной военных действий против The Five. Всех остальных трогать не будут.

27 сентября. Поступают первые сведения о "войне POS'ов". Начинается гонка в строительстве станций. Похоже, что The Five заметно в ней отстает.

9 октября. RAT объявляет сектор Detorid зоной военных действий против The Five. В ответ следует целый букет высказываний, звучащих как "Давайте, приходите, мы вас умоем".

15 октября. The Five объявляет об уходе из контролируемого пространства, обвиняя CCP в том, что они испортили игру. Народ поздравляет RA с победой и глумится над The Five.

V for Victory

The Five заявляет, что недооценили способности RA в строительстве станций и в их поддержке. Они никак не могли пробить защиту таких станций, десятками теряя корабли, пытаясь их уничтожить. В то же время RA действовал вполне успешно, уничтожая вражеские станции одну за другой. После серии боев The Five оказались без финансовой поддержки и вынуждены были уйти, обещая периодически сеять смерть и террор в пространстве, контролируемом RA.

С нашей стороны мы можем только поздравить Red Alliance и их союзников с заслуженной победой и пожелать им удержать то, что они завоевали. EVE Online - одна из очень немногих игр, где наших игроков уважают и, не побоюсь этого слова, боятся, и это целиком их заслуга.

Благодарим членов RA и RAT за предоставленные видеоматериалы, которые вы при желании сможете найти на нашем диске.

Alpha Ball 2. Ловись рыбка большая и радиоактивная

Алексей ДОВГАНЬ

Alpha Ball 2

Жанр	Arcanoid
Разработчик	Dekovir Entertainment
Рекомендуется	Pentium II 500 ГГц, 128 МБ RAM
Сайт	*www.dekovir.com*

Компания Dekovir порадовала любителей арканоидов долгожданным продолжением своего хита - Alpha Ball 2. Для обитателей глубокозаснеженных районов Сибири и высотных пальм Африки сообщаем, что Alpha Ball - это лучший 3D-арканоид на всем shareware-рынке.

Отличительной особенностью данного продукта являются великолепно созданные уровни: сюжет каждого из них оригинален, но в то же время легко узнаваем.

Движок игры позволяет насладиться красотой и блеском уровней с любой точки: камеру с легкостью можно переместить туда, где игроку будет наиболее удобно наблюдать за развивающимися событиями.

Главное отличие второй части игры - это появление двух новых "действующих лиц": танка и еще одной фигуры, напоминающей чупа-чупс на постаменте. Они появляются на каждом из уровней на короткое время. В их устройство входит кнопка, попадание в которую приводит к выбросу бонусов или монеток. Последние служат для открытия бонус-уровней, на которых можно заработать дополнительные очки, столь нелишние при подсчете позиции в табели о рангах.

Alpha Ball 2. На монетках отчеканено лого разработчиков

Astral Tournament. Битва титанов

albel

Astral Tournament

Жанр	MTG
Разработчик	Apus Software
Рекомендуется	Pentium II 500 ГГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.astraltournament.com*

Читатель, позвольте проводить вас в мир тайн и карт, гаданий и предсказаний, в лигу решений и дом действий. Только здесь можно овладеть сокрытыми знаниями, приобрести могущественных покровителей и повстречать пару-другую противников, но это такая мелочь, на которую, право же, не стоит обращать внимания.

Суть игры состоит в проведении поединков с помощью магических карт. В самом начале стоит просто попрактиковаться в нанесении вреда вражескому магу (для ученика все маги вражеские). Набравшись опыта и победив Мастера Магии, следует переходить к участию в турнире. Наша незамутненная цель - прорваться в высшую магическую лигу, к заветному званию Архимага.

Перед началом выступления в Лиге следует определиться с выбором стихии: воздух, вода, огонь, земля или смерть. С переходом в каждую новую лигу растут мастерство и бонусы изученной специальности.

Во время поединка у игрока и его оппонента есть определенный набор заклинаний (карт) для каждой стихии, который формируется случайным образом. У обоих соперников они всегда разные. При произнесении заклинания сила в данной стихии временно уменьшается.

За ход колдовать можно только один раз, затем инициатива переходит к противнику. В это время происходит регенерации уровня силы игрока в каждой из стихий.

Главная задача состоит в сведении уровня жизни противника с 50 единиц до 0.

Great Babai

Battleship Chess

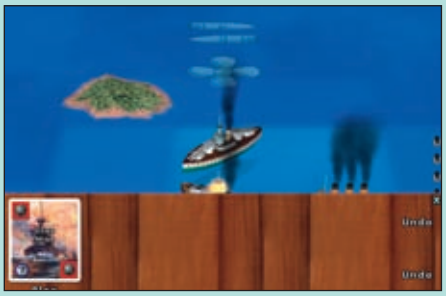
Жанр	Пошаговая стратегия
Разработчик	Ape Zone
Рекомендуется	Pentium III 500 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.reflexive.net*

Начало XX века. Первая мировая война. Эпоха масштабных морских битв, в которых участвовали десятки линейных кораблей и крейсеров. В знаменитом Ютландском сражении потери сторон составили 25 крупных военных кораблей. Время, когда в искусстве морской войны появились новые возможности и средства: подводные лодки, минные заграждения, средства радиокоммуникаций, совершенные артиллерийские системы. Возможность почувствовать себя флотоводцем в интересном историческом периоде господства артиллерийских кораблей нам предоставляет стратегия Battleship Chess.

В игре доступны флоты четырех держав (Великобритании, США, Германии и Японии) и пять временных периодов, различающихся доступностью представленных типов кораблей: от господства на море броненосцев и броненосных крейсеров до появления линкоров, линейных крейсеров, подводных лодок и средств борьбы с ними.

В течение каждого хода игрок может переместить один из кораблей по карте на расстояние, соответствующее скорости данного судна, и от-

Battleship Chess. Битва стальных гигантов



Battleship Chess. Боевые карты

Chuzzle. Большой взрыв

Fatman Adventures V. Через тернии к звездам

крыть огонь из его орудий и торпедных аппаратов. На карте также находятся различные бонусы (например, ремонт одной из корабельных систем, увеличение радиуса обзора) и модификации корабля (наращивание калибра орудий и толщины брони, сонар для поиска подлодок или противоминный трал).

В Battleship Chess присутствует возможность использовать особые игральные карты, являющиеся воплощением различных событий (например, пополнение боекомплекта всех кораблей эскадры или постановка минных заграждений).

Каждая партия может включать в себя от одного до десяти морских боев. Предусматривается перенос эскадры в очередное сражение и повышение капитанов кораблей в званиях, которые оказывают существенное влияние на точность и эффективность стрельбы.

В Battleship Chess есть подробная справочная система, упрощающая освоение игры.

Great Babai

Chuzzle

Жанр	Logic
Разработчик	Pop Cap Games
Рекомендуется	Pentium III 500 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.popcap.com*

Chuzzle является очередным увлекательным шедевром, сделанным известным разработчиком небольших, но интересных игр - компанией Pop Cap Games. Игра относится к весьма распространенному на офисном фронте типу головоломок "группируем объекты по 3 или более штуки за раз".

На этот раз разработчики ориентируются на игроков со "слабой, но многообещающей садистской жилкой" (с) Р. Шекли. В качестве объектов для объединения выступают маленькие пушистые уродцы-мутанты с разноцветной шерстью и подозрительно бегающими глазками.

В основном режиме - Classic Chuzzle - игрок подцепляет волшебной палочкой-курсором вертикальную или горизонтальную полоску с бедными животными и прокручивает до совмещения мутантов в кучку от трех особей и более.

При этом тушки встретившихся одноцветных мутантов забавно взрываются с одновременным отделением их глаз, которые затем собираются в бутылочку.

После полного заполнения бутылки происходит переход на следующий уровень, сопровождаемый эффектным фонтаном из глазных яблок.

В игре также присутствуют режим Speed Chuzzle, представляющий собой взрывание пушистых зверьков наперегонки с убывающим таймером, сборник задач по выкладыванию из уродцев разноцветных узоров Mind Bender и бесконечный медитативный Zen Chuzzle.

Как и все игры от Pop Cap Games, Chuzzle отличается приятной детализированной графикой и неплохой, способствующей процессу истребления зверьков, музыкой. В игре существует некоторое количество забавных секретов. Например, методично кликая по какому-нибудь особо противному мутанту, можно его ошкурить. Есть и зал с трофеями, полученными за особые достижения, например за длинную цепную реакцию или безошибочное прохождение уровня.

В связи с ярко выраженной садистской направленностью Chuzzle не рекомендуется игрокам, чей возраст пока не перевалил за 16 лет.

Карина ГРУНИНА

Fatman Adventures V: Space Odyssey

Жанр	Arcade
Разработчик	Another Day LTD
Рекомендуется	Pentium II 500 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.anotherd.com*

Есть ли жизнь на Марсе?

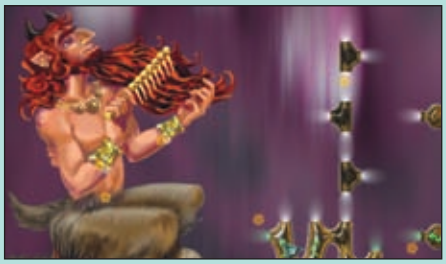
Отвечаю - нет. Разве это жизнь, это просто беспросветное существование и никакого уважения к старшим! Вот и наш герой убедился в этом на собственном теле. А он, герой наш - герой-то относительный. Обычный такой американский пенсионер, с пузиком, плавно переходящим в рюкзак. Старикан Билли. Ну, любил человек колу и гамбургеры! Смотрел себе "Люди в черном", мечтал о славе Гагарина... Ой, простите, Армстронга и фигуре Уилла Смита, и что? Зачем вот так вот сразу? Домечтался. Посему - мой вам совет, и даже не один.

Совет №1. Даже если пропорциональное соотношение вашей ширины к росту имеет горизонтальный перевес, не клюйте никогда на рекламу "Похудеть до 20 кг в день"! Потому что методы борьбы с этой вашей горизонтальностью на Марсе заставляют скелеты штабных эсэсовцев ворочаться в гробу и плакать от зависти. А толку - ноль. Судя по тому, как дядя Билли задыхается, уж близок час инфаркта миокарда (произносить нараспев). Поверьте, пятую часть приключений наблюдаю.

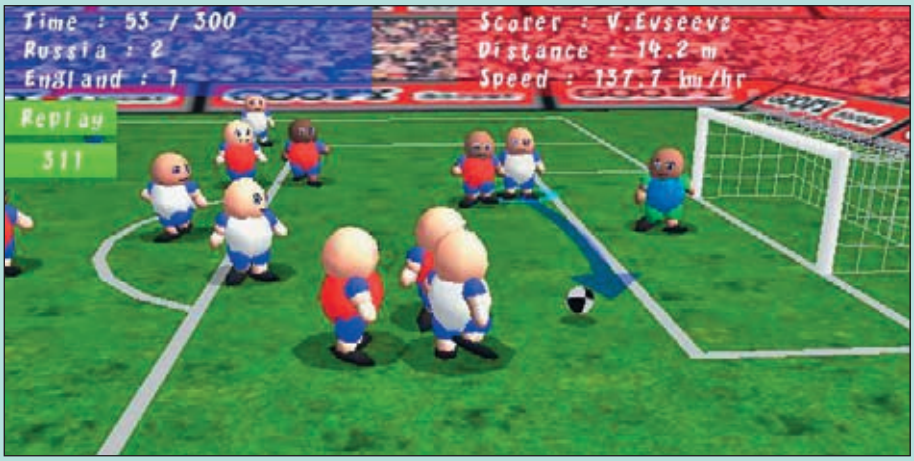
Chuzzle. Гигантский пушистик

Fatman Adventures V. Жажда наживы

Fatman Adventures V. Но враг не дремлет



Fiber Twig. Цветы сатира



Goofy Soccer. Пас на Евсеева - и го-о-о-ол!

Совет №2. Если ваш ребенок на вопрос "кем ты хочешь стать?" отвечает "космонавтом" - дайте ему по шее и привейте любовь к хорошей, спокойной профессии киллера. Почему? Поиграете - сами увидите. И все ради чего - парочки ржавых кувшинов под землей... тьфу, под Марсом!

Но и это не самое плохое. Если ваши соседи - алкаши, фанаты Heavy Metall или юное музыкальное "дарование", возблагодарите Бога. Потому что дядюшке Билли повезло гораздо меньше.

Мало того, что его соседи - зубастые, раскрашенные вручную пасхальные яйца. Они еще за ним бегают. Хотя спортивная форма и у них не ахти какая, но если уж догонят, то мало не покажется. Яйца подбегают к дяде Билли и... не спасает верный бластер.

Но ведь вы постараетесь, чтобы не догнали, правда?

Карина ГРУНИНА

Fiber Twig

Жанр	Logic
Разработчик	PuzzleLab
Рекомендуется	Pentium II 500 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*puzzlelab.com*

Прячьтесь, посланники тьмы! Трепещите, злобные орки! Ползите в норы, рожденные ползать!

Закройте двери, занавесьте окна, презренные маглы, ибо грядет царствие сна.

Под тихий перезвон эльфийских арф распускают зеленые власа прекрасные нимфы.

Рыжие сатиры подглядывают из камина в светелки - и смолкают бесконечные девичьи споры "Душка ли лапочка Леголас".

Трепещите, нежные юноши, жаждущие любви. Ее будет вам с избытком: в стране снов нет места слову "нет". Златовласые феи будут бороться за ваше сердце с прекрасными гарпиями, в чьих глазах и волосах обитает царица Ночь.

Вы - часть сна, вам не убежать от его порождений. Колдовством слова они опутают вас - и вы войдете в их мир как равный, но...

Этот мир сперва придется построить. Ведь сон - лишь часть вас, а его прозрачные жители - дети вашего сознания. Из веточек кропотливо собирайте кирпичики сна. Возьмите домру и сыграйте семь заветных нот для феи.

Зажигая его мерцающие фонари, осветите путь к Высоте.

Творите линии Красоты и доберетесь до вершины. Но помните: чем глубже долины сна, тем сложнее выбрать нужную дорогу.

И не спешите просыпаться.

Алексей ДОВГАНЬ

Goofy Soccer

Жанр	Football
Разработчик	Dragonom Game Studio
Рекомендуется	Pentium II 500 МГц, видеокарта 3D
Сайт	*www.dragonom.com*

Игра покоряет с первой минуты, с первого движения и первого точного паса. Нам предоставляется возможность устроить собственный португальский чемпионат 2004 года, управляя одиннадцатью телепузиками-Роналдо.

Несмотря на невысокое разрешение, игра доставляет большое удовольствие. В ней присутствует и предматчевое представление команд, и празднование голов по всем традициям бразильской фиесты с подробной статистикой забитого мяча (кто забил, с какого расстояния и с какой силой плюс повторы с нескольких точек!), а также абсолютно реальные составы.

albel

Pixelus

Жанр	Puzzle
Разработчик	Pop Cap Games
Рекомендуется	Pentium II 500 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.popcap.com*

Pixelus предоставляет уникальный шанс попробовать себя в качестве зодчего-реставратора античных мозаик. Получив подряд на приведение окрестностей Олимпа в порядок, можно смело браться за работу.

Сама мозаика находится на стене, и главная цель - разместить недостающие кусочки, которые собрали жре-

Fiber Twig. Зеленовласая нимфа

Pixelus. Объем головы пропорционален поставленной перед ней задаче

Pixelus. Мировой рекорд! Куда за чеком идти?

цы храма. Но вот незадача! Поверхность фрески за долгие годы ухода настолько отполировали, что никакой клей не может удержать на месте отвалившиеся кусочки. Неужели придется расстроить прекрасную Венеру и других богов? Крайне не хотелось бы, учитывая их вспыльчивость, а работы-то непочатый край.

Но разум озаряет гениальная идея: а что, если крепить реставрируемые куски к уже выступающим старым! Эврика! Работает! Не сказать, что задача уж слишком упростилась, да и кусочков, похоже, не везде достаточно, но уже есть надежда! Вперед!

В крайнем случае, можно заглянуть в Зал Отчаяния, где оракул может предсказать игроку правильное решение.

Но дело стоит того! Взгляните, насколько чудесна собранная мозаика.

Great Babai

Reiner Knizia's Samurai

Жанр	Пошаговая стратегия
Разработчик	Klear Games
Рекомендуется	Pentium III 500 МГц, 128 Мб RAM
Сайт	*www.klear.com*

Япония XVI века. Период Адзути-Момояма. Основными событиями этого времени были преодоление последствий феодальной раздробленности и объединение страны. Именно тогда в историю вошли "три объединителя Японии": Ода Нобунага, Тоетоми Хидэеси и Токугава Иэясу. Начало слиянию положил феодал из провинции Овари Ода Нобунага в 1568 году. Тогда его армия заняла древнюю столицу Японии г. Киото. В 1573 г. он положил конец правлению последнего, пятнадцатого сегуна династии Асикага и ликвидировал сегунат как систему. Ода Нобунага погиб в 1582 г. в результате предательства своего вассала. После этого в борьбе за власть победил Тоетоми Хидэеси. В 1585 г. он подчинил остров Сикоку, а в 1587 г. - остров Кюсю. В 1590 г. были повержены дайме на острове Хонсю. Так завершилось сорокалетнее объединение страны.

Именно в это время происходит действие игры.

Reiner Knizia's Samurai является классической гексагональной пошаговой стратегией. Целью игрока является объединение страны. Для этого необходимо обеспечить поддержку трех основных каст: воинов, крестьян и жрецов.

Используя во время хода фишки, представляющие собой различные войска и действия, участники воюют за контроль над провинциями страны. После того, как все провинции определились со своей лояльностью к тому или иному властителю, происходит подсчет голосов, отданных за каждого дайме различными кастами. Игрок, получивший наибольшее число голосов, становится верховным правителем Японии.

Reiner Knizia's Samurai. Сражение за Хонсю

Андрей МАЛЯВИН

Tumble Bugs

Жанр	Arcade
Разработчик	Wildfire Studios
Рекомендуется	Pentium II 400 МГц, 64 Мб RAM
Сайт	*www.wildfire.com.au*

Tumble Bugs. Я все-таки испорчу праздник этому кроту...

Встречайте очередной клон легендарной Zuma - Tumble Bugs! На этот раз в роли метателя шаров выступает не какая-нибудь древняя каменная лягушка, а самый настоящий живой жук! Из египетской или античной тематики, присущей играм в стиле Zuma, мы переносимся в живой мир насекомых, чем-то напоминающий кадры фильма "Дорогая, я уменьшил детей!".

Геймплей остался тем же: управляя жуком, выбиваем колонны шаров. На старших уровнях задача резко усложняется, и тут уже не обойдешься одной лишь реакцией. Приходится применять тактическое мышление и просчитывать ситуацию на несколько шагов вперед.

Внешне игра не подвела: крайне разнообразные задние планы (трава с разбросанными садовыми принадлежностями, предметами хозяйства и игрушками, речушка с островами), надо заметить, что все они рисованные, тогда как сам жук выполнен из полигонов и прекрасно анимирован.

Звук тоже на высоте: разнообразные стрекотания, гоготания, позвякивания, а также веселая, но в то же время ненавязчивая музыка.

Однозначно must have всем любителям Zuma и ей подобных.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

RU-BOARD компьютерный портал

Все авторы материалов о Shareware играх являются активными участниками форума Руборд (*forum.ru-board.com*) и, прежде всего, темы "Небольшие Интересные Игры" (или НИИ). Именно она стала настоящим "домом" в Сети для огромного числа людей, увлекающихся shareware и freeware играми. Присоединяйтесь!

ЖЕЛЕЗНЫЙ ПОТОК

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ
Александр КУТЯНИН
Bros.s

Intel в России

Пол Отеллини в Москве

Октябрь отметился сразу двумя событиями, связанными с деятельностью в России корпорации Intel.

3 октября Россию посетил глава Intel Пола Отеллини. Этот визит был первым для него в качестве руководителя компании, но уже четвертым за последние десять лет. За это время присутствие Intel в нашей расширялось гигантскими темпами: от одного офиса с тремя десятками сотрудников, имевшегося в 1991 году, российское подразделение разрослось до 1200 человек, распределенных по нескольким офисам (Москва, Нижний Новгород, Новосибирск, Санкт-Петербург и Саров).

В ходе пресс-конференции Пол Отеллини уделил много внимания текущему состоянию дел и перспективам дальнейшего развития Intel, а также планам взаимодействия с российскими организациями. Основным направлением деятельности Intel в России в настоящий момент (помимо рыночного продвижения продукции компании) является участие отечественных специалистов в разработке нового ПО, которое было очень высоко оценено Полом Отеллини.

Другим крупным мероприятием Intel стал традиционный IDF (Intel Developer Forum aka "Форум разработчиков Intel"), прошедший в Москве 11-12 октября. На этом мероприятии Intel совместно с партнерами представила решения и перспективные разработки в области "священной коровы" Intel - концепции "цифрового дома", многоядерных процессоров и многих других сферах. **- *Д.В.***

Новинки Logitech - теперь официально

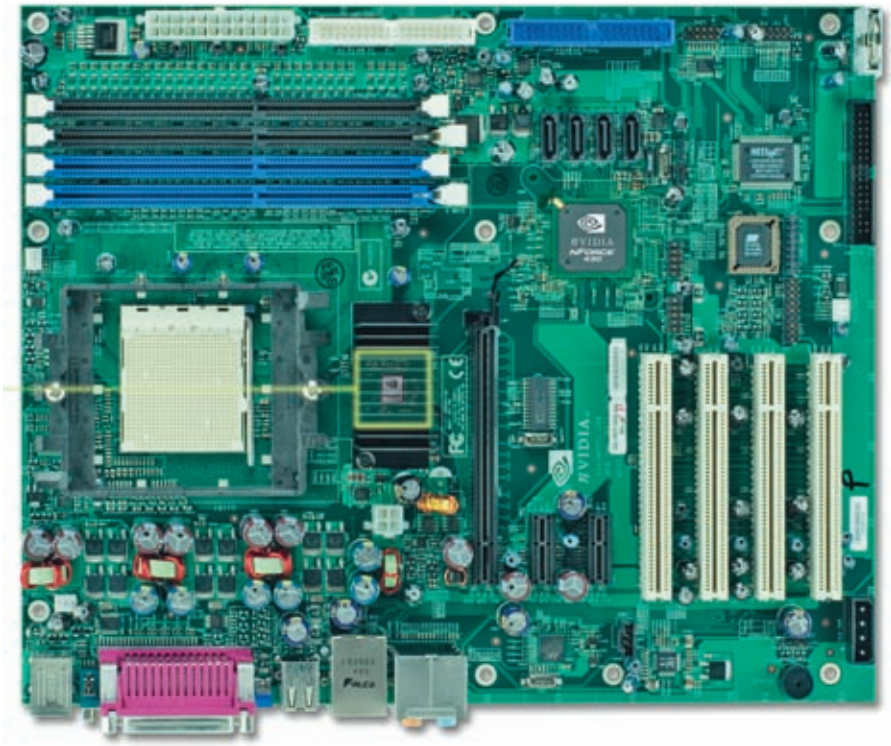
20 октября компания Logitech официально представила в Москве свои новинки. Разумеется, в первую очередь для нас интересны те из них, которые относятся к игровой деятельности. Описывать уже упоминавшиеся нами мыши G5 и G7 с лазерным сенсором не имеет смысла. Но это и не нужно: самая вкусная периферия относилась к числу привычных спутников компьютерных грызунов - к клавиатурам. Наибольшее впечатление на всех присутствовавших произвела игровая клава G15 (ориентировочная цена $80): 18 дополнительных программируемых кнопок, ночная подсветка клавиш, блокиратор кнопок Windows, хаб на 2 порта USB, управление медиафункциями и, самое интересное, ЖК-экран, отображающий, в зависимости от настройки, загрузку процессора и памяти, игровую информацию (жизнь, боеприпасы и т.д. - в случае, если игра поддерживается драйвером клавиатуры) или чат. К сожалению, пока русифицированная версия этой "клавы" отсутствует, но в Logitech планируют ввести поддержку русской раскладки при наличии достаточного уровня спроса.

Также были представлены новые руль Formula Force EX, джойстик Force 3D Pro и геймпад Action Controller PS2 (последний, впрочем, актуальнее для наших коллег из "Консоли"). **- *Д.В.***

21 дюйм жидких кристаллов

LCD-мониторы все дешевеют и дешевеют... Компания Gateway начала продажу в США новых 21-дюймовых ЖК-мониторов FPD2185W. Рекомендуемая цена крупнодиагональной новинки всего $600 - не столь давно такой ценник висел на 17-дюймовых моделях. При этом назвать монитор бюджетным трудно: широкоэкранный дисплей разрешением 1680x1050 точек со временем отклика 8 мс, неплохая яркость 300 кд/кв. м, отличная контрастность 1000:1, углы обзора 178' по вертикали и горизонтали плюс возможность поворота экрана на 90 градусов. Помимо всего прочего, монитор может похвастаться поддержкой High-Bandwidth Digital Content Protection (HDCP), которая позволит воспроизводить защищенное видео высокой четкости в будущей ОС Windows Vista, интегрированным видеопроцессором с функцией улучшения передачи движущихся изображений и улучшения цветопередачи, функцией "картинка в картинке" и наличием хаба на 4 порта USB 2.0.

Хочется надеяться, что в обозримом будущем мониторы с таким сочетанием цены и возможностей забредут и в наши палестины. **- *Д.В.***



NVIDIA интегрирует SM 3.0

После долгого перерыва NVIDIA выпустила набор системной логики со встроенным графическим адаптером. Предназначенная для процессоров AMD новинка с кодовым названием C51 является первым и на сегодняшний день единственным решением с интегрированной графической подсистемой, поддерживающей столь любимую компанией Shader Model 3.0 и DirectX 9.0. В состав чипсета входит южный мост (или как его предпочитает называть NVIDIA, коммуникационный процессор) nForce 400, и северный мост GeForce 6100. Всего было выпущено четыре чипа: выполненные по 0,09 микронной технологии GeForce 6100 и GeForce 6150, и основанные на технологии 0,13 микрон nForce 410 и 430. Чипы совместимы в любом сочетании благодаря стандартизованной шине HyperTransport. Частота обладающих двумя шейдерными и одним вертексным конвейерами GeForce 6100 и GeForce 6150 составляет 425 и 475 МГц соответственно. Новинка не поддерживает SLI, что объясняется ориентированностью плат с C51 на массовый рынок, на котором высокая производительность в трехмерных приложениях ни к чему, а вот широкая функциональность новой системы придется весьма кстати. nForce 4-й серии являются первыми южными мостами от NVIDIA, поддерживающими аудиокодек высокого разрешения Azalia, а в модели с индексом nForce 430, в отличие от младшего собрата, присутствует гигабитный адаптер Ethernet и встроенный файрвол. Платы на основе C51 могут оснащаться DVI выходом и совместимы с новомодным телевидением высокого разрешения (HDTV). **- *А.К.***

Противоугонный ноутбук

В Китае кражи ноутбуков в образовательных учреждениях стали бедствием национального масштаба. Поиском решения этой проблемы решила озаботиться сама Intel. Означенная корпорация в сотрудничестве с китайским же OEM производителем Founder Technology Group разработала новую мобильную платформу Tanggula. Ее отличительной особенностью является интегрированная противоугонная система, по принципу работы один в один копирующая всем знакомую автомобильную сигнализацию. Отныне возжелавший бросить свой ноутбук где-нибудь в людном месте китаец может просто-напросто нажать кнопочку на брелке и отправляться дальше по своим делам. Поставленный в охранный режим лэптоп при попытке сдвинуть его с места поднимет дикий визг благодаря встроенной сирене, для выключения которой потребуется ввести пароль. Следующий ход в этой игре, вероятно, сделают ловкие воры, которые приспособят методику борьбы с автомобильными противоугонками для их компьютерного воплощения. **- *А.К.***

Разработка физического акселератора

Компания Ageia Technoligies, работающая над, мягко говоря, специфическим железом (а именно - первым в мире акселератором физики) и потому находящаяся под пристальным наблюдением всех здравомыслящих спецслужб, недавно получила инвестиции в размере $27 млн., что, поверьте, очень и очень немало. Донорами зеленого вещества выступили инвесторы из корпораций Hercules Technology Growth Capital, Apex Venture Partners, BA Venture Partners, CID Ventures, HIG Ventures и VentureTech Alliance. Нормальному человеку эти грозные названия ни о чем не говорят и на ухо не шепчут. Но нормальный человек обязательно должен знать, что, если у Ageia получится, в скором будущем физические ускорители станут такой же неотъемлемой частью любой ориентированной на игры вычислительной машинки, как и видеокарта.

Чипсет, кстати, зовется PhysX, характеризуется как PPU (Physics Processing Unit, все дела) и уже пользуется спросом у ASUS. Первой игрой, поддерживающей новомодное железо, станет Unreal Tournament 2007, а девелоперский инструментарий PhysX SDK расходится как горячие пирожки: например, в конце августа программное обеспечение от Ageia было куплено компанией Mythic Entertainment для игры Warhammer Online. **- *Bros.***

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

ОПТИМИЗАЦИЯ ПОДКЛЮЧЕНИЯ К СЕТИ В WINDOWS XP

В первую очередь тонкая настройка параметров соединения актуальна для доступа по dial-up, поскольку для выделенной линии или ADSL пропускной способности канала хватает с лихвой и без лишних телодвижений (хотя некоторые мелочи из числа описанных могут пригодиться и там).

Ниже представлен список основных влияющих на качество соединения параметров системы, изменение которых может улучшить ваш коннект, понизив пинг в игре или улучшив скорость скачивания.

Отключение резервирования службы QoS (Quality of Service)

Эта функция актуальна для Windows XP Pro. По умолчанию QoS резервирует для своих нужд 20% от пропускной способности канала, и даже при удалении службы "Планировщик пакетов QoS" из свойств соединения или отключении в административных шаблонах этот канал не освобождается. Правильное отрубание этой малопонятной функции производится следующим образом:

- набиваем *Пуск ➛ Выполнить ➛* ***gpedit.msc***;
- следуем по вкладкам *Конфигурация компьютера ➛ Административные шаблоны ➛ Сеть ➛ Диспетчер пакетов QoS*
- запускаем через правую кнопку мыши свойства параметра "*Ограничить резервируемую пропускную способность*", установив значение "***Включен***" с ограничением **0%**.
- Перегружаемся (что рекомендуется делать после любого изменения сетевых настроек).

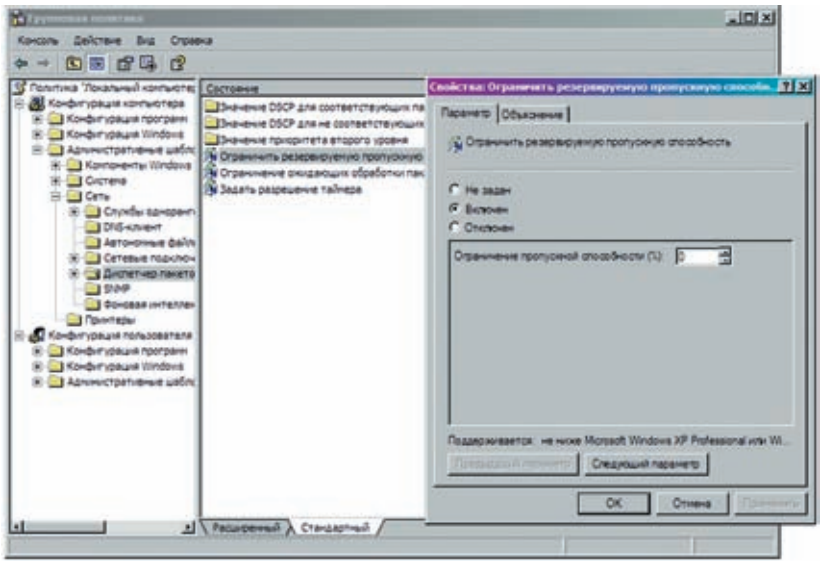
Теперь пропускная способность канала будет использоваться в полную силу.

Дальнейшие изменения относятся к системному реестру. В отличие от многих сетевых публикаций на тему оптимизации соединения в Win XP, фактически относящихся к системам Win 9x, у нас вы найдете только точные значения параметров этой системы, не путаясь во всяческих HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\VxD и подобных ему разделов, банально отсутствующих в "ХРюше".

MTU (Maximum Transmission Unit Size)

Определяет максимальный размер передаваемого за один пакет блока данных в байтах. Оптимальным является одинаковое значение MTU у клиента и провайдера. Для dial-up оно, как правило, составляет 576 (точнее можно узнать у провайдера). Для установки требуемого значения MTU следует в системном реестре *HKLM\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\Tcpip\Parameters* создать или изменить уже существующий параметр DWORD "MTU" (названия параметров набирать без кавычек, дальнейшие изменения в реестре также относятся к этой ветви, если не указано обратное) на необходимое десятичное значение параметра. Для более высокоскоростных способов подключения обычно используется MTU большего значения (максимум - 1500). Это позволяет сократить потери на передачу служебной информации (40 байт в каждом пакете) и, соответственно, чуть повысить скорость передачи полезных данных. В dial-up такие значения неэффективны из-за значительного увеличения пинга (что особенно будет заметно при сетевой игре) по причине низкой пропускной способности канала, а также из-за фрагментации пакетов при несовпадении MTU клиента и провайдера.

Windows также способна определять необходимый размер MTU самостоятельно в случае присвоения параметру "EnablePMTUDiscovery" значения "1". Однако этот метод имеет и недостаток: при каждом обращении к Сети ОС подбирает оптимальное значение MTU, на что требуется некоторое время, в течение которого эффективность работы несколько снижается. Это отрицательно сказывается на закачке небольших файлов и при вебсерфинге.



MSS (Maximum Segment Size)

Определяет максимальный сегмент данных TCP, передаваемых за один раз. Часть пакета данных, содержащая только фактическую информацию (т.е. исключая заголовки). Стандартный размер заголовка - 40 байт (20 байт IP и 20 байт TCP). Соответственно, размер MSS равен MTU минус 40 байт. Это значение понадобится нам для настройки следующего параметра - RWIN.

RWIN (receive window, окно приема)

Определяет размер буфера, в котором накапливается содержимое области данных (MSS) нескольких полученных пакетов, прежде чем эта информация передается дальше. При недостаточном размере этого буфера возможно его переполнение, приводящее к потере поступающих пакетов. Размер RWIN обязательно должен быть кратен MSS. Для наилучшей эффективности модемного соединения кратность рекомендуется устанавливать равной 4-8. Излишне большой размер RWIN приводит к снижению эффективности работы (особенно на плохих линиях): при потере всего одного пакета в случае сбоя на линии будет повторно затребованы все пакеты из этого буфера, что займет лишнее время.

Регулируется значение RWIN параметром DWORD "TCPWindowSize" путем присвоения ему значения в байтах.

TTL (time to live, время жизни)

Количество промежуточных серверов, через которые может пройти пакет данных в поисках своего места назначения. Каждый такой сервер увеличивает на единицу значение счетчика в заголовке пакета, и по достижении максимально разрешенного значения пакет считается заблудившимся и прекращает свое существование. Значение TTL по умолчанию составляет 32, что в современных условиях быстроразрастающейся Сети является слишком малым: достаточно часто пакет вынужден проходить более 32 промежуточных серверов. Вывод очевиден: значение TTL следует увеличить как минимум вдвое (большие значения также не возбраняются, но особый фанатизм проявлять не следует: несуразно большие значения несколько ухудшат качество работы).

Для задания нужного размера TTL следует изменить в реестре параметр DWORD "DefaultTTL" на требуемое значение - например, на 128 (80 в шестнадцатеричной системе).

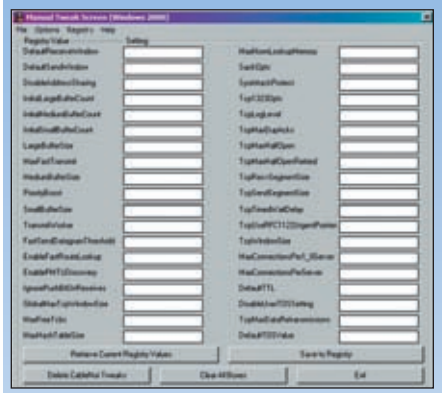
Количество одновременных подключений к серверу

Увеличение разрешенных одновременных подключений к серверу может немного повысить комфорт при работе с большим числом страниц с одного узла. По умолчанию с одного сервера может грузиться, как правило, только 2-4 страницы, а настройка этого параметра позволит одновременно загружать большее число страниц. Настройка производится в ветке *HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Internet Settings* добавлением параметров DWORD MaxConnectionsPer1_0Server и MaxConnectionsPerServer (рекомендуемые значения от 7 до 10). Удаление этих параметров приведет к отключению данной возможности.

Послесловие

Чудес не бывает. Все вышеперечисленные действия не смогут превратить ваш модем на 56 Кбит/с в выделенную линию T1 или хотя бы в ADSL. Однако на примере домашнего dial-up автора (33,6 Кбит/с ограниченные возможностями немолодой шагово-координатной АТС) вполне возможно несколько повысить эффективность соединения: так удалось увеличить скорость скачки файлов с 3,6-3,7 Кб/с до 3,9-4,2 Кб/с. Да, прирост эффективности невелик - около 10%, а для выделенки он, скорее всего, будет еще ниже. Однако при скачивании крупных файлов эффект уже заметен.

ДЛЯ ЛЕНИВЫХ



Те, кому лениво/боязно/нет времени копаться в реестре, могут прибегнуть к помощи специальных утилит. Ряд настроек интернет-соединения можно найти практически в любой программе по тонкой настройке Windows (например, в ранее выкладываемой на наш диск XP Tweaker). Но наилучшими возможностями обладают специализированные утилиты по настройке именно сетевых параметров системы. Из обширного списка подобных программ хочется особо выделить довольно-таки старую (последняя версия вышла в октябре 2001 года), но крайне эффективную программу CableNut, позволяющую задать практически весь спектр возможных настроек реестра, связанных с Сетью. Можно либо выбрать один из заранее настроенных пресетов по типу используемого подключения, либо самостоятельно ввести любое требуемое значение. Эту бесплатную программу можно найти на нашем диске.

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ aka =FPS=NewLander

ОТВЕТНЫЙ УДАР ATI

ATI RADEON X1800 SERIES

Понятие лидерства в мире высоких технологий весьма относительно. Сегодня ты впереди всех, но стоит чуток расслабиться - и грубые руки срывают уже полюбившуюся желтую майку лидера, после чего удачливый соперник скрывается за горизонтом, обдав тебя напоследок облаком дорожной пыли. Примерно в такой ситуации очутилась компания ATI с выходом карт конкурента серии GeForce 7.

Собственно, дело давно шло именно к этому: фактически с трехлетней давности Radeon'a 9700 никаких радикальных улучшений в свои видеокарты канадская компания не вносила. Росли тактовые частоты, увеличивалось число конвейеров, вводились некоторые другие усовершенствования, но, в общем и целом, ATI почивала на лаврах. Да, лавры были заслуженными: сперва - разгром всухую GeForce 4Ti, затем - легкая и ненапряжная победа над неудачными GeForce FX и, наконец, выигрыш по очкам у GeForce 6 в высшей ценовой категории. Но тревожный звонок уже прозвучал: пусть в самой престижной категории семейство Radeon X800/850 имело минимальный перевес, но среди наиболее востребованных потребителями решений среднего и нижнего уровня у предыдущего поколения видеокарт преимущество оказалось на стороне NVIDIA. А выход GeForce 7800GTX в июне этого года вырвал золотую медаль и в высшей категории, тогда как новинки ATI на основе свежего ядра R520 постоянно откладывались.

Но в октябре наконец-то настало время "Ч", и канадцы все-таки выпустили в свет свое "оружие возмездия" - серию видеокарт Radeon X1000. И наше дело теперь - выяснить, удалось ли канадской команде открыть второе дыхание, которое позволит вновь обогнать традиционного соперника в вечной гонке за лидерством в трехмерной графике.

Теория

Архитектура Radeon X1000 имеет существенные отличия по сравнению с более старыми картами ATI. Основными отличительными особенностями нового семейства являются:

- техпроцесс производства: 0,09 мкм (против более "толстых" 0,11 мкм у NVIDIA);
- архитектура Ultra-Threading, предназначенная для достижения максимальной эффективности при минимальных задержках в исполнительных блоках;
- поддержка Shader Model 3.0 с обеспечением высокой скорости обсчета динамических ветвлений и 128-битного рендеринга без потери скорости;
- поддержка High Dynamic Range, в том числе и одновременно с полноэкранным сглаживанием (на что не способны нынешние карты NVIDIA);
- адаптивное полноэкранное сглаживание;
- возможность активизации анизотропной фильтрации повышенного качества;
- ориентация видеокарт (в т.ч. и недорогих) прежде всего на ускорение работы с шейдерами;
- технология работы с видео Avivo.

Архитектура Ultra-Threading, лежащая в основе новых видеокарт ATI, имеет целый ряд особенностей. В ее основе лежит Ultra-Threading Dispatch Processor, отвечающий за оптимальное распределение нагрузки между квадами пиксельных процессоров и текстурными блоками.

Дополняют идеологию новой архитектуры такие технические решения, как полностью программируемый эффективный контроллер памяти с кольцевой шиной Ring Bus, обес-

КОНФИГУРАЦИЯ ТЕСТОВОГО СТЕНДА

Корпус: Chieftec DX-01
Блок питания: Hiper Type-R 480 Вт (ATX 2.2)
Материнская плата: DFI LanParty nF4 SLI-DR (nForce 4 SLI, драйвер nForce4 AMD Edition 6.66)
Процессор: AMD Athlon 64 4000+ (кулер Scythe Ninja)
Память: 2x512 Мб OCZ Gold DDR500 (работа в режиме DDR400, 2-3-3-8 1T)
HDD: 160 Гб Seagate Barracuda 3160827AS (SATA NCQ)
Видео: ATI X1800 XL (предварительный драйвер sample_8-173-1-050921a-026915E), NVIDIA GeForce 7800GT (ForceWare 81.85)
Звуковая карта: Audigy 2ZS
Оптический привод: DVD-RW Toshiba-Samsung TS-H552U
ОС: Windows XP SP2
Настройки видео: качество, все оптимизации включены, вертикальная синхронизация отключена

Наглядный пример работы X1000 с динамическими переходами в Shader Model 3.0

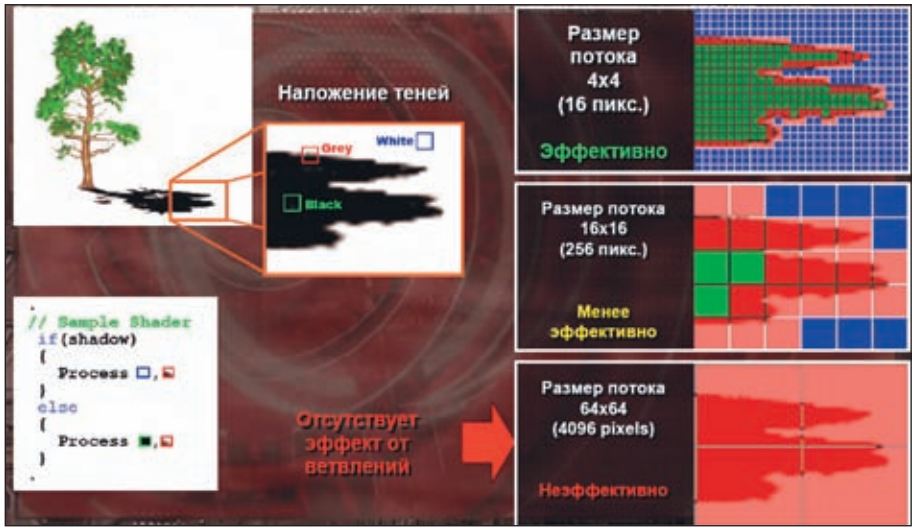


Таблица 1

	Radeon X1800	Radeon X1600	Radeon X1300
Процессоры пиксельных шейдеров	16	12	4
Процессоры вершинных шейдеров	8	5	2
Текстурные блоки	16	4	4
Render Back-Ends	16	4	4
Z Compare Units	16	8	4
Максимальное число тредов	512	128	128

печивающий минимальные задержки в работе.

Другим приятным нововведением X1000 является полностью ассоциативный кэш (любая строка кэша может отображаться в любом месте внешней памяти).

Одним словом, архитектура новых карт практически не имеет ничего общего со всем, что было наработано у ATI ранее.

Карты серии X1000 разделены на три семейства. На вершине стоят карты Radeon X1800, средний сегмент представлен семейством X1600, а бюджетную нишу заполняют модели, основанные на Radeon X1300.

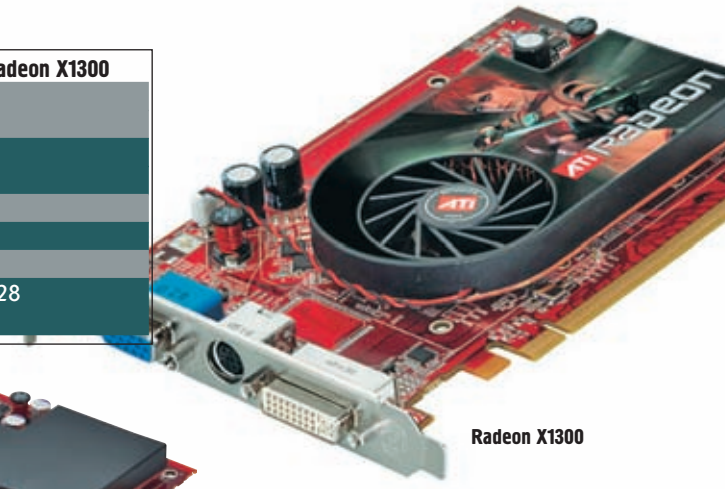
Теперь подробнее о каждом из семейств.

Radeon X1800

Эти карты представлены в трех вариантах: X1800 XT с 512 Mb GDDR 3 ($549), X1800 XT с 256 Mb GDDR 3 ($499) и X1800 XL с 256 Мб GDDR 3 ($449).

Архитектурно все три карты старшего семейства абсолютно идентичны. Для обеспечения отрыва по производительности самых мощных X1800 XT от более доступных X1800 XL ATI воспользовалась только существенным понижением тактовых частот (X1800 XT имеют тактовую частоту GPU 625 МГц, памяти - 1500 МГц, тогда как X1800 XL - соответственно 500 и 1000 МГц). NVIDIA со своей GeForce 7800GT пошла по пути незначительного понижения частот

Radeon X1600



Radeon X1300

удешевленного варианта топ-модели (400/1100 МГц против 430/1200 у 7800GTX), но при этом слегка "обкорнала" архитектуру, уменьшив количество пиксельных и вершинных процессоров с 24 и 8 до 20 и 7 соответственно.

Radeon X1600

"Середнячок" новой серии представлен в четырех вариантах: X1600 XT и X1600 Pro (каждая версия может иметь 128 или 256 Мб памяти). Тактовые частоты чипа/памяти у версии XT - 590/1380 МГц, у версии Pro - 500/780 МГц.

Цена их куда демократичнее в сравнении со старшим семейством: $199/249 за 1600 XT со 128/256 Мб GDDR 3 и $149/199 за 1600 Pro со 128/256 Мб DDR.

Radeon X1300

Младшая ветвь новых Radeon'ов имеет четыре подвида: X1300 Pro (600/800 МГц, 256 Мб) за $149, X1300 (450/500 МГц, 128 или 256 Мб) за $99/129 и наиболее дешевая X1300 HyperMemory (450/1000 МГц, 32 Мб набортной памяти с расширением до 128 Мб за счет оперативки) за $79. Самые доступные из новых карт ATI не получили ряда технологий, доступных в более "продвинутых" версиях: у них нет шины Ring Bus и программируемого арбитра запросов к памяти.

Различия в числе исполнительных блоков карт серии X1000 представлены в таблице 1.

Самая мощная новинка: Radeon X1800 XT

Практическая часть

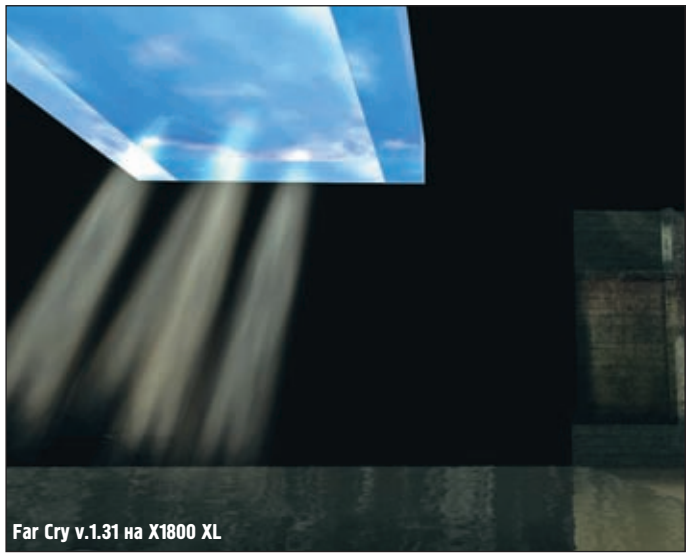
Голая теория никогда не сможет заменить практику. А реально оценить работу карт нового семейства мы смогли с помощью переданной нам на тест представительством ATI карты Radeon X1800 XL, занимающей третью сверху строчку в линейке. Ну и какой обзор без сравнения? В "напарники" Radeon X1800 XL мы подобрали его аналог по позиционированию и цене из стана NVIDIA: GeForce 7800GT. Поскольку архитектура седьмой серии GeForce уже описывалась нами в обзоре GeForce 7800GTX, останавливаться на этом мы не будем.

3DMark05 1.2.0

Поначалу с этим тестом у Radeon X1800 XL возникли странные непонятки: на установках по умолчанию на заслуженной тестовой ОС итог прогона не превышал 4907 баллов, т.е. карта нового поколения ATI демонстрировала результат полуторагодовалой GeForce 6800GT на штатных частотах (набравшей на этой системе 4901 балл). Танцы с бубном (переустановка тестового пакета и драйверов видео и матплаты) не помогли повысить этот результат, и все свои возможности новинка раскрыла только на свежеустановленной Windows, почти в полтора раза превысив предыдущее, мягко говоря, невыдающееся достижение.

По итогам же теста перевес остался за Radeon X1800 XL: незначительное преимущество при установках по умолчанию, увеличивающееся при активизации функций улучшения изображения.

DOOM 3


Far Cry v.1.31 на X1800 XL

DOOM 3

Версия 1.3 (локализованная), настройки качества "Высоко", AA 4x, AF 8x, разрешения экрана 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 точек

Результат X1800 XL в этой игре отнюдь не поражает воображение и практически равен показателю более старой X850 XT. Впрочем, столь невысокая скорость, скорее всего, обусловлена сырostью драйвера: вскоре после окончания тестирования стала доступна обновленная версия, обеспечивающая, согласно уверениям разработчиков, прирост скорости в OpenGL-приложениях до 35%.

Хотя после аналогичных обещаний в отношении Catalyst 5.6 и выше, верится в это с трудом. Преимущество этих драйверов над предыдущими версиями бесспорно (особенно в стабильности и безглючности работы), но реальная прибавка скорости оказалась куда ниже обещанных золотых гор.

Впрочем, вряд ли это последняя наша встреча с представителями линейки X1000, так что мы еще успеем проверить истинность таких заявлений. А пока: что выросло - то выросло.

Far Cry

Версия 1.33 (локализованная), максимальные настройки качества, AA 4x, AF 8x, разрешения экрана 1024x768, 1280x1024 и 1600x1200 точек

Полученной в этой игре скоростью ATI может законно гордиться: X1800 XL показал результат, сравнимый с более "высокопоставленной" GeForce 7800GTX, обойдя прямого конкурента в лице GeForce 7800GT, особенно явно выйдя вперед в высоких разрешениях.

Однако ложкой дегтя стала попытка запустить игру более ранней, нежели 1.33 версии: получившаяся картина достойна руки лучших художников-сюрреалистов (см. скриншот). Так что, если собираетесь играть в Far Cry на X1000, не забудьте сперва пропатчиться.

Перл Харбор v4.01m

Версия 4.01m, настройки качества: Water=2 (Shader Model 2.0 максимального качества), Forest=3, Effects=1, AA 4x, разрешения экрана 1024x768, 1280x960 и 1600x1200 точек

Несмотря на некоторые шероховатости в остальных тестах, самым большим разочарованием в X1000 стал именно этот авиасимулятор. Нет, причина даже не в скорости - хотя X1800 XL и уступает непосредственному конкуренту от NVIDIA (да, проблемы с OpenGL в первых драйверах очевидны: ранее отличия в скорости в этой игре у карт двух производителей были куда меньше), но отставание не столь критично, как в DOOM 3. И глюков тоже не обнаружено. Но "единственно правильные третьи шейдеры", о которых так много говорила ATI... просто не заработали! При попытке установки параметра Water=3 (Shader Model 3.0) после запуска тестового трека происходил автоматический сброс настроек на Water=1 (Shader Model 2.0 среднего качества). Насколько нам удалось выяснить, в основе этой проблемы лежит то, что X1000 не поддерживает такой функции SM 3.0, как вершинное текстурирование, используемое в ПХ.

По заявлениям представителей ATI, эта функция не является обязательным требованием SM 3.0 и не была реализована в картах нового семейства, поскольку не способна обеспечить качественную фильтрацию обрабатываемых текстур. Взамен же ATI предлагает более эффективную технологию с обработкой текстур через пиксельный шейдер и передачей результата в вершинный шейдер. Однако как мы видим, пока что в случае с ПХ это не работает. Возможно, через какое-то время эта проблема будет решена, но пока для желающих вкусить максимальное качество картинки в этой игре (одной из немногих, где отличия вторых и третьих шейдеров видны невооруженным глазом)

Перл Харбор

Самый сложный видеочип современности - X1800

Таблица 2

Игра/Видеокарта	Radeon X1800 XL	GeForce 7800GT
3DMark05		
1024x768 default	7047	6852
1280x1024 default	5869	5842
1600x1200 default	4991	4992
1024x786 AA4x AF16x	6110	5803
1280x1024 AA4x AF16x	4999	4781
1600x1200 AA4x AF16x	4237	3951
DOOM 3		
1024x768 AA4x AF8x	63	91
1280x1024 AA4x AF8x	42	62
1600x1200 AA4x AF8x	30	45
FarCry		
1024x768 AA4x AF8x	107	104
1280x1024 AA4x AF8x	76	64
1600x1200 AA4x AF8x	59	44
Перл Харбор		
1024x768 AA4x	53	63
1280x960 AA4x	43	51
1600x1200 AA4x	33	36

X1000 представляется не лучшим выбором.

Справедливости ради стоит отметить глюки NVIDIA с пропаданием текстур на вторых и третьих шейдерах. Но та же справедливость требует напомнить, что патч 4.02 исправил эту проблему (по словам разработчиков игры, программным путем был обойден баг поздних версий драйверов NVIDIA - на дровах до 72.14 включительно все работало нормально и раньше). Также стоит отметить ощутимое ускорение игры с последней версией драйверов. Поскольку тестирование карты ATI проходило до выхода этого обновления, GeForce 7800GT для соблюдения корректности результатов также запускалась на предыдущей версии.

В тяжелых раздумьях...

Канадская компания смогла дать адекватный ответ новому поколению карт NVIDIA, хотя и реально вырваться вперед не удалось (по крайней мере, для данной пары карт - среди самых дорогих решений могут сыграть свою роль высочайшие частоты топового ускорителя ATI). Крайне эффективная архитектура и высокие частоты карт ATI на настоящий момент не смогли преодолеть грубой силы конкурента, выраженной в большем количестве рабочих блоков (24 конвейера против 16). Хотя по числу транзисторов в чипе карты канадского производителя, пожалуй, впервые обогнали изделия NVIDIA: на 302 млн. транзисторов GeForce 7800 канадцы дали ответ в виде 320 млн. транзисторов в Radeon X1800. При этом значительная часть "удвоения ВВП" (X800 и X850 имели 160 млн. транзисторов) пошла на Ultra-Threading Dispatch Processor с целью оптимизации работы видеочипа, а не на лишние конвейеры при неизменной в целом архитектуре, как предпочел соперник.

Сегодняшний соперник Radeon X1800 XL - GeForce 7800GT

Помимо прочего, ATI по всей видимости испытывает затруднения с производством видеочипов по новому техпроцессу (другими причинами трудно объяснить отправку в продажу самых быстрых карт с месячной задержкой после выхода более медленных версий: X1800 XL в продаже с 5 октября, а X1800 XT - только с 5 ноября), а это означает дефицит и завышенные розничные цены. Из других проблем нового семейства можно отметить низкую производительность в OpenGL, но тут есть надежда на улучшение драйверов, а также возможные проблемы с SM 3.0 (в ПХ они уже выявлены, и то, что в других играх неполадок не будет, гарантировать нельзя). С другой стороны, X1800 XL несколько лучше показал себя в тяжелых режимах в DirectX (большинство игр все же делаются под этот API).

Так что опять, как и с прошлым поколением видеокарт, выбор между лидерами больше определяется личными пристрастиями к фирмам-разработчикам или скоростью в любимой игре, т.к. при почти равной средней производительности (она же "средняя температура по больнице") в отдельно взятых приложениях разрыв может быть весьма большим.

ИГРАТЬ ВСЕГДА, ИГРАТЬ ВЕЗДЕ...

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

В кривых руках даже калькулятор тормозит.
Народная мудрость

Мобильные компьютеры постоянно совершенствуются, причем, в сравнении с настольными собратьями, куда более высокими темпами. Всего лишь несколько лет назад среднестатистический лэптоп стоил на уровне топового десктопа, будучи по производительности ближе к настольному лоу-энду (особенно в плане видео), и погонять современные игры на нем было проблематично.

Пару лет назад уже можно было приобрести довольно производительный мобильный компьютер, не сильно уступающий настольному. Но проблема была в том, что мобильными они были фактически только по форм-фактору: мощные настольные процессоры выжирали аккумуляторы с завидным аппетитом, а масса таких систем за редким исключением была в районе 5-6 кг, что отбивало последнее желание использовать их в качестве переносных. Да и видеоподсистема, хотя и сделала существенный шаг вперед в сравнении с прежними интегрированными решениями, но до уровня исходных настольных моделей не дотягивала (например, Mobility Radeon 9700 имел всего четыре конвейера против восьми у настольного Radeon 9700).

Сейчас ситуация в корне другая. Современные мобильные процессоры Intel Pentium M и AMD Mobile Turion 64 могут похвастаться вполне сравнимой с десктопными "камнями" производительностью при весьма скромном потреблении энергии. Видеокарты для ноутбуков, в свою очередь, практически сравнялись по характеристикам со своими настольными версиями. Другой плюс новых лэптопов - заметно шагнувшее вперед за последнее время качество матриц по углам обзора и времени отклика, а для игр эти параметры весьма критичны.

Одним словом, ситуация складывается так, что переносные компьютеры становятся все более привлекательными для любой сферы применения, включая и современные игры. А раз уж дело дошло до игр, то проигнорировать это журнал нашего профиля не имеет права.

Итак, "навигаторский" тест игровых возможностей ноутбуков прошу считать открытым!

ЕСТЕСТВЕННЫЙ ОТБОР

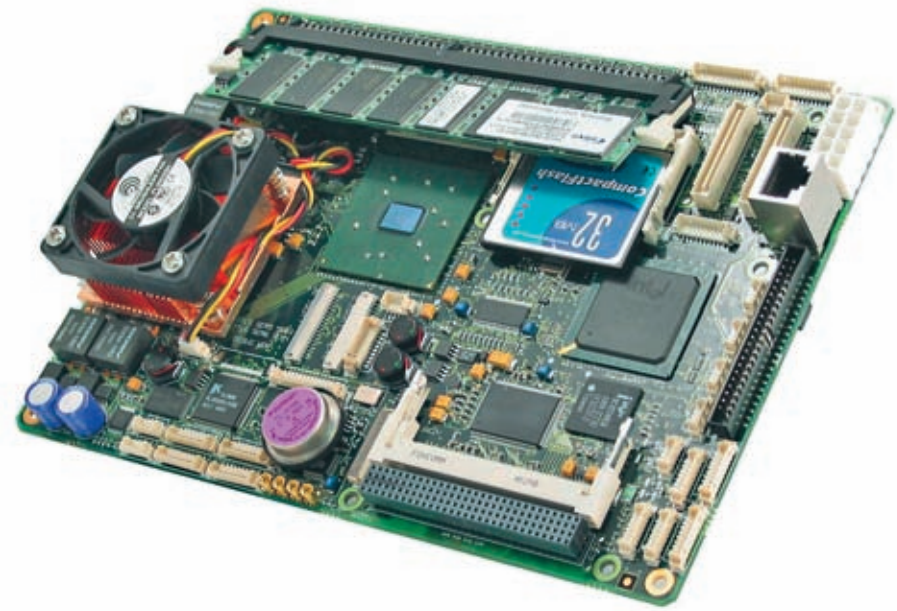
Ноутбуки выбирались для теста по следующим критериям: наличие мобильного процессора частотой 2 ГГц (независимо от производителя "камня"), наличие гигабайта оперативной памяти и отдельной (не интегрированной в чипсет) видеокарты, способной на более-менее достойные результаты в 3D. При этом мы ориентировались на цену не выше $2000 (ощутимо превышенную лишь медиацентром RoverBook - в первую очередь за счет наиболее мощного и дорогого процессора в линейке).

Жизнь, правда, внесла свои коррективы: некоторые системы имели отличающуюся в плюс или минус на 10-15% частоту процессора, пара лэптопов имела вдвое меньший объем памяти, у пары оказалась менее мощная видеокарта, нежели мы рассчитывали...

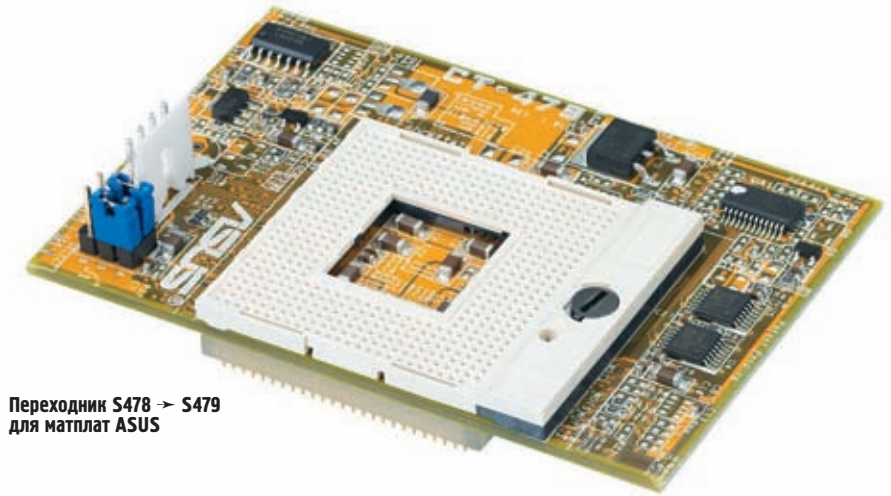
Переносные "камни"

В настоящее время наиболее технически продвинуты мобильные процессоры Intel Pentium M на ядре Dothan и AMD Mobile Turion 64. Производительность этих процессоров довольно близка, но каждый из них имеет ряд особенностей, которые будут описаны ниже.

Pentium M представляет собой развитие архитектуры Pentium III, отличающейся высокой удельной производительностью при невысоком энергопотреблении. Устанавливаются они в специализированный "мобильный" Socket 479 (ряд "настольных" матплат ASUS на чипсетах i865/875 поддерживают эти процессоры при условии установки приобретаемого отдельно переходника, а AOpen и DFI выпустили десктопные матплаты под этот разъем). Выпуск настольных решений под изначально мобильный "камень" обусловлен тем, что в ряде задач (в т.ч. и в играх) Pentium M показывает себя лучше, чем Pentium 4 при смешном в сравнении с последним энергопотреблении и нагреве.



Современные P-M на ядре Dothan имеют максимальное тепловыделение 27 Вт и могут похвастаться великолепной работой системы энергосбережения, ключевым моментом которой является управление энергопотреблением кэша при низкой загрузке (незадействованные блоки кэш-памяти отключаются, что при объеме кэша L2 в 2 Мб существенно снижает прожорливость "камня"). Благодаря этому при невысокой нагрузке на систему (например, при работе с текстом) при прочих равных P-M по продолжительности работы обходит AMD Turion.



Переходник S478 → S479 для матплат ASUS

В большинстве приложений Dothan несколько быстрее равночастотного Turion'a, однако в играх у них примерный паритет.

Индекс P-M указывается по принятой Intel в прошлом году трехцифровой схеме процессорного номера:

- первая цифра означает тип процессора (для семейства Pentium M это цифра "7");
- вторая показывает производительность процессора в рамках линейки, определенной первой цифрой (чем больше, тем лучше);
- последняя цифра обозначает различные непринципиальные усовершенствования в рамках семейства (например, Pentium 4 3 ГГц model 531 отличается от Pentium 4 3 ГГц model 530 поддержкой технологий EM64T и XD-бит).

Turion 64 фактически является обычным Athlon 64 Socket 754 с кэшем 1 Мб без теплорассеивающей крышки, способным работать на пониженном напряжении. В настоящее время Turion выпускается в двух вариантах, отличающихся только энергопотреблением: ML с TDP=35 Вт и MT с TDP=25 Вт. Нумерация "Турионов" расшифровывается следующим образом:

- первая буква "M" означает "Mobile" (мобильный процессор)
- вторая буква показывает энергопотребление (тем ниже, чем ближе буква к концу алфавита);
- цифровой индекс: чем больше, тем выше частота и, соответственно, производительность.

Учитывая небольшую разницу в цене между равночастотными процессорами ML и MT, вряд ли имеет смысл покупать более прожорливые ML (даже в случае использования "ноута" исключительно от электросети более экономичный "камень" обеспечит лучший комфорт работы за счет меньшего нагрева корпуса).

Коньком Turion 64 (в варианте MT) является меньшее пиковое энергопотребление (25 Вт против 27 у P-M). При этом Turion имеет интегрированный контроллер памяти, а у P-M он расположен на матплате, и его аппетиты в данном случае надо прибавлять к TDP процессора. Поэтому в автономной работе под высокой нагрузкой он обычно имеет преимущество над P-M. Впрочем, это преимущество как минимум сильно уменьшилось, если не исчезло полностью после выхода платформы Intel Sonoma с чипсетом Intel 915PM, т.к. используемая ею память DDR2 обладает меньшим энергопотреблением в сравнении с DDR, применяемой в системах AMD (здесь, в отличие от настольного сегмента, введение DDR2, несомненно, оправданно). Другим преимуществом Turion является возможность работы в 64-битной среде, которой мобильные процессоры Intel не имеют (хотя для ноутбуков в настоящий момент это вряд ли критически важно). Последний и традиционный бонус AMD - несколько меньшая цена, чем у конкурента.

ВСЕ БЛИЖЕ К ДЕСКТОПУ...

Видеокарта стандарта MXM

Вплоть до последнего времени в мобильном компьютере можно было улучшить только процессор и жесткий диск, а также нарастить объем оперативной памяти. Теперь вполне возможна замена видеокарты, благодаря стандарту MXM, предложенному компанией NVIDIA.

Перспективное предложение было принято на ура всеми заинтересованными сторонами, начиная от желающих большей гибкости приобретаемых систем покупателей и заканчивая "злейшим другом" NVIDIA - компанией ATI, выпускающей свои Mobile Radeon под новый стандарт.

О бедном дисплее замолвите слово...

"*В нашем ресторане Вас обслужат:*
1. Быстро.
2. Качественно.
3. Недорого.
Выбирайте любые два пункта".

Этот бородатый анекдот невольно приходил на ум при взгляде на экраны тестируемых систем. Что нужно монитору мобильного компьютера вообще и при использовании в играх в частности? Несомненно, любому LCD-экрану требуются хорошие углы обзора, реалистичная цветопередача, небольшое время отклика и хорошее антибликовое покрытие. Для не слишком дорогого игрового "ноута" с видеокартой среднего уровня также желательно не слишком большое "родное" разрешение, чтобы ускоритель не мучился, выдавливая из себя слайд-шоу с огромным количеством точек по вертикали и горизонтали.

Что же мы имеем на практике? У большинства тестировавшихся систем нет и намека на антиблик (им отметилась только пара моделей MaxSelect): экраны сверкают, как зеркало. И точно так же отражают окружающий пейзаж. Не знаю, что стало причиной моды на такие дисплеи, но за богатый и красивый вид в выключенном состоянии потребитель расплачивается неудобством в работе (и особенно в играх: темные коридоры DOOM 3 меркнут перед сверкающим отражением игрока и помещения за его спиной).

С разрешением все уже было не так печально: 1440x900 точек для "семнашки" - достаточно оправданный вариант, хотя уже и на пределе возможностей ускорителей-середнячков. Более скромные 15-дюймовые модели отметились в основном вполне разум-

Широкоугольный ПХ

ным разрешением 1280x800, которое дает достаточный простор рабочего стола и несильно напрягает видеокарту в 3D - золотая середина с поддержкой широкого экрана (который, надо сказать, в играх оказался весьма приятен). Пара моделей MaxSelect ушла в крайность с разрешениями 1680x1050 (явный перебор) и 1400x1050 (чуть больше, чем 1440x900, но без оказавшегося столь приятным широкого экрана). Самое обидное, что это именно модели с хорошим антибликовым покрытием - нет в жизни счастья...

По времени отклика все матрицы оказались довольно близки: имеются небольшие смазы картинки в движении, но пресловутого "шлейфа от мыши на пол-экрана", которым славились старые ЖК-дисплеи, нет и в помине.

Зато с цветопередачей и углами обзора такого единообразия не наблюдается. По обоим пунктам есть безоговорочный лидер - ноутбук от Fujitsu-Siemens. Вкупе с удачным для игр разрешением победа по очкам над конкурентами очевидна, и пальма первенства непосредственно из кадки торжественно передается матрице девайса с кодовым названием M1437G. Добавить ему еще и антиблик (слышите меня, дизайнеры с маркетологами?!) - победа над конкурентами была бы уже нокаутом, а не по очкам.

Чуть хуже, но тоже вполне достойно в плане этих параметров показали себя матрицы MaxSelect Mission X710S (цветопередача хороша, но углы обзора могли бы быть и побольше) и Mission X700, дисплей Acer, а также 17-дюймовый экран Toshiba. Экраны RoverBook Nautilus и MaxSelect Expert 950 оказались в аутсайдерах.

Особенности тестирования

В тестах нами будет использован давно знакомый "джентльменский набор" из 3DMark05, FarCry, DOOM3 и "Перл Харбор" 4.01m. Однако методика в данном случае несколько другая, чем при испытаниях настольных видеокарт.

Причина такого шага проста: различные ноутбуки из числа попавших на тест имеют разное "родное" разрешение матрицы - от 1280x800 до 1680x1050 точек. Для "ноутов" с дисплеем 1280x800 точек не подходит ни одно из стандартных разрешений выше 1024x768. Также не секрет, что наилучшее качество картинки жидкокристаллические матрицы дают только в "родном" разрешении. Поэтому было принято решение тестировать ноутбуки в двух разрешениях: 1024x768 для сравнения их скорости между собой в равных условиях и в родном разрешении для определения играбельности в оптимальном для качества картинки режиме. К счастью, все наши тестовые приложения либо изначально поддерживают "широкий экран" (которыми сейчас оснащается большинство ноутбуков), либо делают это после нехитрой правки конфигурационных файлов.

Изначальной поддержкой требуемых разрешений обладали 3DMark05 и FarCry - требуемые разрешения оставалось только выбрать в меню.

Для "Перл Харбора" в файле conf.ini следовало прописать значения следующих строк в разделе [window]: width=(ширина картинки в пикселях), height=(высота картинки в пикселях) и AspectRatio=0 (при умолчальном значении "1" сохраняются стандартные настройки пропорций картинки 4x3 и по бокам изображения на широкоэкранных мониторах видны черные полосы). В итоге, в меню и заставках картинка будет с черными полосами по бокам, но непосредственно в игре можно будет насладиться полноэкранным обзором.

Чуть сложнее была настройка DOOM 3 через файл DoomConfig.cfg. Здесь потребовалось изменить параметры seta r_customHeight (высота картинки в пикселях) и seta r_customWidth (ширина картинки в пикселях), seta r_mode "-1" и добавить параметр seta g_fov "100" (т.к. площадь экрана увеличилась, стоит этим воспользоваться для увеличения поля зрения со стандартных 90 до 100 градусов). Чтобы параметр FOV не сбрасывался после выхода из игры, после окончания настройки игры под свои нужды следует присвоить файлу атрибут "Только чтение" (read-only).

В случае, если в "родном" разрешении игра тормозила, мы пытались найти такие ее настройки, на которых она бы пошла с приемлемой скоростью. Для ПХ, как правило, хватало отключения превосходного режима отображения ландшафта и полноэкранного сглаживания (или просто его снижения до 2x, которое для участвовавших в тестировании карт почти "бесплатно" - потеря скорости порядка 10%). Для DOOM3 обычно было достаточно только отказа от сглаживания. В FarCry основной результат прироста достигался при отключении сглаживания.

MaxSelect Mission X710S

Процессор:	AMD Mobile Turion 64 MT-37 (2 ГГц)
Память:	512 Мб DDR
Видео:	128 Мб Mobility Radeon X700 (358/560 МГц)
HDD:	80 Гб 5400 об/мин
Оптический привод:	DVD+/-RW
Дисплей:	15", 1680x1050 точек
Дополнительно:	картридер, LAN, modem, Wi-Fi
Вес:	2,8 кг
Цена:	$1722

Разочарований, связанных с этой системой, было два:

● малый установленный объем оперативной памяти (на момент взятия системы на тест не было в наличии модулей нужной емкости), который явно смазывал впечатления от игр частыми кратковременными "фризами" и долгой загрузкой уровней (особенно было заметно на FarCry);

● очень высокое разрешение дисплея (вся редакция удивлялась в один голос: неужели кому-то реально нужно 1680x1050 точек при 15 дюймах диагонали?!) Для применения в игровом качестве это становится минусом, т.к. сильно "напрягает" видеокарту, а применение меньших разрешений с растягиванием по экрану сильно "мылит" картинку. Достаточно одного взгляда на стену в FarCry или на строчку радиопереговоров в ПХ, чтобы не желать потерять кристальную четкость "родного" разрешения в обмен на интерполированную размазню (больше всего качество изображения "неродного" разрешения на LCD напоминает картинку расфокусированного ЭЛТ-монитора).

Во всем остальном впечатление было положительным: прекрасное антибликовое покрытие экрана, реалистичная цветопередача, достаточно удобная (для ноутбука) клавиатура, логичное расположение разъемов на корпусе и неплохая производительность. Дизайн простоват, но, тем не менее, производит благоприятное впечатление своей строгостью.

Вердикт: память - дело наживное, а вот матрица поскромнее (1280x800, например) была бы для этой модели в самый раз. В "родном" разрешении, увы, скорость зачастую ниже, чем у конкурентов даже с более слабыми видеокартами.

RoverBook Nautilus Z700

Процессор:	Intel Pentium M 780 (2,26 ГГц)
Память:	2x512 Мб DDR2
Видео:	128 Мб GeForce Go 6600 (375/600 МГц)
HDD:	100 Гб 5400 об/мин
Оптический привод:	DVD+/-RW
Дисплей:	17", 1440x900 точек
Дополнительно:	картридер, LAN, modem, Wi-Fi, Bluetooth, встроенный TV-тюнер с ДУ, сумка, мышь, ПО (переводчик PROMT, NERO, WinDVD 4 и т.д.)
Вес:	4,25 кг
Цена:	**$2400**

К сожалению, модели Nautilus Z550 с 15" дисплеем, лучше соответствующей условиям теста (в первую очередь по цене), у производителя в наличии не оказалось. Но Z700 по начинке практически полностью аналогичен своему собрату вплоть до разрешения дисплея (разве что процессор на тестируемом экземпляре оказался чересчур дорогой). Цена этой машинки весьма высока, но назвать ее грабительской не получится: солиднейшая начинка с самым мощным мобильным процессором Intel и огромным для мобильной системы дисплеем вкупе с богатым комплектом аксессуаров и ПО вполне оправдывают запрашиваемую цену. Правда, мобильным компьютером эту махину назвать уже трудно: размеры и вес не способствуют желанию переходить с таким грузом куда-либо дальше соседней комнаты.

RoverBook Nautilus Z700

В работе ноутбука вообще не слышно, нагрев корпуса минимальный (эта модель - самая тихая и холодная из всех протестированных), производительность высочайшая, функциональность и комплектация вообще выше всяких похвал...

Однако избежать досадных огрехов разработчикам все же не удалось. Про не самый удачный дисплей уже было упомянуто выше. Из других недочетов можно отметить неудачное расположение разъема USB на правом боку (возле передней панели): при переносе пальцев на клавиатуру руки цепляются за вставленный провод или флэшку (у большинства других ноутбуков правый USB-порт был ближе к задней стенке и при использовании работе не мешал). Еще один недостаток - клавиатура, а именно размещение на привычном месте левой кнопки Ctrl клавиши переключения функций Fn (аналогичный недостаток имелся у MaxSelect Mission X700, Acer Aspire и Fujitsu-Siemens Amilo M1437G) и крохотный пробел. Если при офисной работе это еще терпимо, то в игре на маленьких и не блещущих удобством мобильных клавиатурах попытка дотянуться до этих часто используемых клавиш сродни акробатическому номеру.

В итоге за функциональность и начинку можно ставить твердую пятерку, однако дисплей и клавиатура такой оценки не заслуживают (если бы можно было эти части у ноутбука Toshiba позаимствовать... Мечты, мечты...).

MaxSelect Expert 950

Процессор:	Intel Pentium M 760 (2 ГГц)
Память:	2x512 Мб DDR2
Видео:	128 Мб GeForce Go 6600 (300/600 МГц)
HDD:	80 Гб 5400 об/мин
Оптический привод:	DVD+/-RW
Дисплей:	15", 1400x1050 точек
Дополнительно:	картридер, LAN, modem, Wi-Fi
Вес:	2,8 кг
Цена:	**$1940**

Честно говоря, на фоне остальных претендентов этот ноутбук произвел впечатление гадкого утенка: дисплей большого разрешения, но со стандартным (4:3) соотношением сторон и посредственными углами обзора и цветопередачей, неудобное расположение разъемов (все выходы скон-

MaxSelect Expert 950

MaxSelect Mission X700

Процессор:	AMD Mobile Turion 64 MT-34 (1,8 ГГц)
Память:	1024 Мб DDR
Видео:	128 Мб Mobility Radeon X700 (350/600 МГц)
HDD:	80 Гб 5400 об/мин
Оптический привод:	DVD+/-RW
Дисплей:	15", 1280x800 точек
Дополнительно:	картридер, LAN, modem, Wi-Fi
Вес:	2,8 кг
Цена:	**$1641**

Сбалансированная "начинка", неплохой экран удачного для игр разрешения (очень похожий на дисплей Acer Aspire 1690) и самая доступная среди тестировавшихся "раскладушек" цена при стильной (особенно в закрытом положении) внешности: задатки модели весьма неплохи.

В 3DMark05 результат уступил только самому дорогому и мощному RoverBook Z700, но в играх картина не столь радужна: наблюдается незначительное, но стабильное отставание от Fujitsu-Siemens Amilo M1437G, оснащенного аналогичной видеокартой. Вероятно, играет роль меньшая частота процессора.

Из мелких недочетов: отсутствие отдельного регулятора громкости и кнопка "Fn" на привычном месте "Ctrl".

И все бы говорило за присуждение этой системе значка "Лучшая покупка", но несколько озадачила стабильность работы: несколько раз комп подвисал и вылетал в "синий экран", также наблюдались артефакты на рабочем столе после продолжительного прогона тестов.

Скорее всего, это проблемы конкретного экземпляра ноутбука, но их наличие все же не позволило присудить в целом очень привлекательной системе призового места.

MaxSelect Mission X700

Toshiba Satellite 60-132

центрированы на задней стенке), поскрипывающая при нажатии на манер салона "девятки" панель, кажущаяся расшатанной и ненадежной клавиатура... На последствия предыдущих тестов это списать не получится: ноутбук прибыл в редакцию в девственно свежем состоянии - даже с неразмеченным жестким диском.

Впрочем, по объективным показателям все совсем не так плохо: конфигурация (кроме видео и дисплея) аналогична "ноутам" от Acer и Fujitsu-Siemens. Но опять наносит удар по игровой производительности излишне большое разрешение матрицы: даже Acer Aspire 1690 с формально слабейшей видеокартой Mobility Radeon X600 в родном режиме экрана практически равен GeForce Go 6600, "стоящей на вооружении" героя этой части обзора. Неудивительно: количество пикселей экрана почти в полтора раза больше, чем у соперников, и все их надо просчитать.

Toshiba Satellite 60-132

Процессор:	Intel Pentium M 740 (1,73 ГГц)
Память:	2x256 Мб DDR2
Видео:	Radeon X600SE with HyperMemory
HDD:	60 Гб 5400 об/мин
Оптический привод:	DVD+/-RW
Дисплей:	17", 1440x900 точек
Дополнительно:	картридер, LAN, modem, Wi-Fi, Bluetooth, служебные программы Toshiba, Microsoft Office OneNote 2003, Microsoft Works 8.0, InterVideo WinDVD Creator, InterVideo WinDVD, Norton Internet Security 2004 (trial)
Вес:	3,55 кг
Цена:	**$2000**

Непревзойденный дизайн и внушающий уважение экран, полноразмерная клавиатура с NumPad (разве что за маленькие стрелки пожурить можно) - это отличительные особенности машинки от Toshiba. Увы, остальная начинка не смогла поддержать заданный первым впечатлением уровень: если более медленный процессор еще не слишком критичен, то подлагивания от нехватки ОЗУ и откровенно слабая видеокарта не позволили этому ноутбуку достойно выступить на игровом поприще.

Еще огорчило то, что удачный сам по себе дисплей оказался омрачен парой битых пикселей (постоянно горящих один зеленым, а другой - красным цветом), тогда как на других лэптопах не было найдено ни одного.

Впрочем, у Toshiba есть и более совершенная модель (разумеется, дороже) - Satellite M60-161 с видео ATI Radeon X700 и более мощным процессором (память, в принципе, в любой конфигурации можно расширить вплоть до 2 Гб). Пусть по функциональности она проигрывает RoverBook Z700, но меньший вес, стильный дизайн и лучшие дисплей с клавиатурой тоже могут выступить немаловажными факторами для покупки.

Acer Aspire 1690

Процессор:	Intel Pentium M 760 (2 ГГц)
Память:	2x512 Мб DDR
Видео:	Radeon X600 (400/500 МГц)
HDD:	100 Гб 5400 об/мин
Оптический привод:	DVD+/-RW
Дисплей:	15", 1280x800 точек
Дополнительно:	картридер, LAN, modem, Wi-Fi, служебные программы Acer, Norton AntiVirus, Cyberlink PowerDVD, NTI CD Maker
Вес:	2,95 кг
Цена:	**$1700**

Несмотря на относительно слабое видео, вызывавшее опасение за результат, этот лэптоп вполне достойно проявил себя во всех приложениях, кроме DOOM 3. Конечно, "благодаря" использованию Mobility Radeon X600 он отстал от GeForce Go 6600 и X700, но в нетяжелых условиях разница в скорости была совсем не катастрофическая и вполне позволяла более или менее комфортно играть.

Можно также отметить удобную клавиатуру и приятный дизайн. Из минусов: не лучший (но и не плохой)

Таблица сводных результатов

Игра\Ноутбук	MaxSelect Mission X710S	MaxSelect Expert 950	Acer Aspire 1690	RoverBook Nautilus Z700	Toshiba Satellite M60-132	Fujitsu-Siemens Amilo M1437G	MaxSelect Mission X700
3DMark05, баллы							
1024x768	2257	1842	1680	2430	1448	2050	2211
1024x768 AA4 AF16	1555	1036	1049	1709	975	1385	1403
"Родное"	1402	1159	1481	1901	1051	1758	1966
"Родное" AA4 AF16	827	580	885	1244	615	1168	1180
Перл Харбор, fps							
1024x768 AA4	22	20	18	23	16	26	25
"Родное" AA4	11	11	15	15	11	21	20
"Родное" без шейдеров и AA	24	34	38	46	30	45	41
DOOM 3, fps							
1024x768 AA4 AF8	32	26	11	26	10	22	20
"Родное" AA4 AF8	15	15	9	18	7	16	15
"Родное" AF8	28	30	19	41	14	29	26
FarCry, fps							
1024x768 AA4 AF8	31	31	21	36	18	29	27
"Родное" AA4 AF8	14	18	15	22	12	25	23
"Родное" AF8	24	27	22	40	21	38	35

экран, отсутствие механического регулятора громкости и не слишком удобное расположение правых портов USB.

Компьютер неплох, но если брать "ноут" этого семейства с прицелом на игры, то стоит остановиться на модификациях с Mobility Radeon X700.

Fujitsu-Siemens AMILO M1437G

Процессор:	Intel Pentium M 760 (2 ГГц)
Память:	2x512 Мб DDR2
Видео:	Radeon X700 (350/600 МГц)
HDD:	80 Гб 5400 об/мин
Оптический привод:	DVD+/-RW
Дисплей:	15", 1280x800 точек
Дополнительно:	картридер, LAN, modem, Wi-Fi, пульт ДУ, Nero Express, Microsoft Works 8, Cyberlynk PowerDVD 6
Вес:	3,1 кг
Цена:	$1900

Этот внешне непритязательный ноутбук без особых изысков (кроме небольшого ПДУ, хранящегося прямо в корпусе) с полностью соответствующей изначальной задумке теста конфигурацией вопреки первоначальным ожиданиям стал главным героем: безоговорочно лучший в тесте дисплей (отличная цветопередача, широкие углы обзора, не душащее видеокарту разрешение) и достойная производительность во всех тестовых приложениях (быстрее оказался только RoverBook Z700, но цена этих машин немного разная).

Из недостатков имеется существенный нагрев поверхности панели перед клавиатурой, не самое удобное расположение правого USB-порта и уже привычное отсутствие антибликового покрытия экрана.

*Ноутбуки MaxSelect предоставлены на тестирование представительством компании MaxSelect Technology (**www.maxselect.ru**), RoverBook Nautilus предоставлен компанией Rover Computers (**www.roverbook.ru**), Toshiba Satellite M60-132 - московским представительством Toshiba Europe GmbH (**ru.computers.toshiba-europe.com**), Fujitsu Siemens Computers AMILO M1437G - одним из салонов Федеральной компьютерной сети POLARIS (**www.polaris.ru, тел. 755-5557**), Acer Aspire 1690 - представительством компании Acer (**www.acer.ru**). К сожалению, мы не смогли рассмотреть в обзоре мобильные компьютеры ASUS и Hewlett Packard, т.к. представительства этих компаний не смогли вовремя подобрать модель, соответствующую нашим критериям отбора ноутбуков. В московском офисе компании Samsung Electronics участие продукции Samsung в обзоре не сочли необходимым.*

Fujitsu-Siemens AMILO M1437G

ЖЕЛЕЗНАЯ ПОЧТА

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала "Навигатор Игрового Мира" Хотел спросить у вас про видеокарты. У меня Radeon 9100. Недавно друг отдал мне Radeon 9600Pro. Вот в чем суть вопроса: у моей видеокарты текстурных блоков больше. Ведь производительность зависит именно от того сколько конвейеров, текстурных блоков и вершинных процессоров или я ошибаюсь? Если да, то я оставлю свою, если же нет, то 9600Pro.

С уважением,
Alexander

Текстурных блоков у Radeon 9100 действительно больше, но реализованы они по не слишком эффективному варианту (4 конвейера по 2 текстурника на каждом) при значительно более низких тактовых частотах (250/500 МГц против 400/600 МГц у Radeon 9600 Pro). Помимо этого, функциональность Radeon 9100 явно уступает Radeon 9600 - поддержка шейдеров только версий 1.1 и 1.4 против 2.0, в целом менее совершенное ядро и "детские болезни" Radeon 8500 вроде невозможности одновременного использования анизотропной и трилинейной фильтрации (Radeon 9100 фактически является перемаркированным 8500LE).

Одним словом, 9600Pro, несомненно, куда более быстрая и перспективная карточка, чем 9100 (который, в свою очередь, ощутимо лучше Radeon 9000 и 9200).

Здравствуйте Дмитрий.

Подскажите пожалуйста как решить такую проблему:

У меня возникла необходимость обновить драйвер (был ASUS v14.62b) видеокарты ASUS V7700Tivx SGRAM. После установки нового драйвера ASUS v52.16 стало невозможно установить частоту регенерации экрана больше 75Hz. Монитор LG StudioWorks 78i (максимальные частоты 85kHz/120Hz) без проблем работает 120Hz при 800x600 и 100Hz при 1024x768. В свойствах экрана ОС (Windows 98SE) присутствуют частоты до положенных 120Hz, но и при их выборе реальная частота не поднимается выше 75Hz. На вкладке настройки драйвера в разделе "Измененная частота"->"Изменить частоту кадров" для всех разрешений присутствует только вариант "По умолчанию". На вкладке настройки драйвера в разделе "Изменение разрешения"->"Настройки монитора" выбор значений ограничивается пресловутыми 75 герцами.

И кратко о том что уже испробовано:

1. *Ставил драйвер ASUS v56.55*
2. *Прописал значения регенерации напрямую в реестре HKEY_LOCAL_MACHINESystemCurrentControlSetServicesClassDisplay*

Вообще-то, по тем ТТХ, которые я откопал по этому монитору в Сети, LG StudioWorks 78i поддерживает только 100 Гц в 800x600 и 80 Гц в 1024x768, т.е. если он и работал на больших частотах, то только за счет "разгона" (на мониторах того далекого времени, как правило, не стояла защита от превышения штатной частоты обновления, как на современных моделях).

Возможно, вам сможет помочь установка более ранней версии драйвера, с которой не было проблем в этом плане: с GeForce 2 смысла гнаться за новыми версиями нет.

А вообще - не пора ли менять монитор? Глаза-то дороже...

Уважаемый Дмитрий!

Очень ценю Вашу помощь,нам, простым обывателям.

И прошу помочь мне с непонятной для меня проблемой.

Дело в том, что я приобрел видеокарту GeForce 6600GT с драйверами, но при их установке выдается сообщение, что они не проходили на совместимость с XP. И при проверке через "справку и поддержку" в сведениях о компьютере "состояние оборудования" драйвер видеокарты не поддерживается. Обновлял драйвера с Вашего журнала, но изменений не последовало. Посоветуйте, что можно сделать?

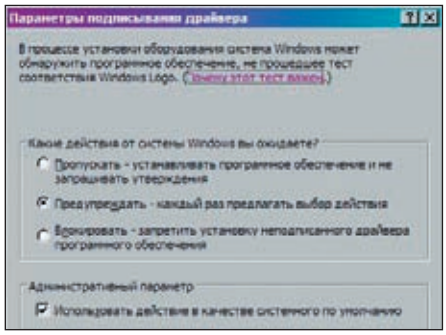
И вопрос №2.

Сколько я не пытался вывести DOOM 3 на более высокие разрешения он безбожно начинает тормозить.

Автонастройка выдает: графику на среднее, разрешение экрана 800 на 600 и отключает всю фильтрацию. В принципе это не суть важно, но неужели у меня уже так устарело железо?

Ниже привожу свои данные:

- *CPU: Intel Pentium 4 CPU 2.60GHz*
- *Bus Speed: 200MHz*
- *Motherboard: ASUSTeK P4V800-X*
- *Sistem: To To Be Filled Bu O.E.M.*
- *BIOS: AMI 1001.025*
- *Memory: 510 MB*
- *Video: NVIDIA GeForce 6600GT*



Оба ваших вопроса тесно взаимосвязаны, и общая проблема заключается в том, что на видеокарту не встают драйверы. Само собой, на стандартных драйверах Windows, работающих по принципу "чтоб было", о высокой производительности в играх можно забыть. В итоге второй вопрос решится автоматически после устранения первой проблемы (во всяком случае, эта система должна без особых хлопот тянуть DOOM 3 на High в 1024x768).

Проблема же эта, судя по всему, заключается в настройке Windows XP на блокирование несертифицированных "дров" ("Свойства системы" ➛ "Оборудование" ➛ "Подписывание драйверов"). Стоит установить либо значение "пропускать" (любые драйверы будут устанавливаться без лишних вопросов), либо "предупреждать" (в случае установки несертифицированного драйвера ОС предупредит об этом, но окончательное решение вопроса "ставить или нет" останется за пользователем).

Если же эта неприятность проявлялась и с WHQL-драйверами или настройки подписывания драйвера были не в положении "блокировано", то, похоже, проблема гнездится либо в самой карте (неплохо бы проверить ее на другой машине), либо в потаенных глубинах Windows, что обычно решается переустановкой последней.

пишу первый раз. я из латвии, как вы и сами поняли:) читаю вас третий год, прикалывает! не было повода писать - но такой трабл!: после установки geforce6600gt не могу нормально играть в sacred и мой (любимый:)) starkraft! в sacred в меню какой-то паззл, замена кодовых страниц не помогает, патчи и прочая тоже, а starkraft вообще не желает ставиться! с видюхой шла colin mcray 2005-ее тоже при запуске вышибает! остальные игры летают! простие, если что, за мой русский язык:), все таки с латышаками живу и общаюсь:)! кстати: корешки латышские с удовольствием мочат фрицев в C.O.D.!!! надеюсь на ваш ответ.

конфиг:

- *pentium 2.8mhz*
- *motherboard abit is7-e2*
- *ram kingston 512mb-2um:)*333mhz*
- *hdd-samsung 80gb*7200-2um*
- *video-geforce6600gt-производитель-"3d club"*

п.п.с. и еще вопрос:riva tuner показывает, что вида дает частоты 501\900, а ваш everest (с вашего диска) показывает - частота памяти-450, а эффективная частота 900(что мне и надо!!!)-я тупой или что-то не понимаю или что-то не так делаю???

п.с. почему у нас не продаются журналы с dvd???

Valerijs Litvicenko

Неполадки с Sacred и CMR, возможно, вызваны неудачной версией драйверов (а она в письме не указана, как и версия и язык Windows и игр). По "Старкрафту" совершенно непонятно, что имеется в виду под словами "не желает ставиться". Под это описание подходит все, что угодно: от нераспознавания диска приводом до сбоя программы-установщика. Поэтому хочется в очередной раз призвать авторов писем к максимальной четкости в описании проблем.

Относительно частот видеопамяти вопрос уже освещался неоднократно. Физическая частота памяти в вашем случае - 450 МГц, что соответствует эффективной частоте 900 МГц, т.к. DDR-память передает информацию по обоим фронтам сигнала. Отличия данных по частоте в разных программах объясняется тем, что одни указывают физическую частоту, а другие - эффективную.

З.Ы. Видно ваши продавцы не заказывают соответствующий вариант журнала. Почаще их теребите - и, возможно, они одумаются.

Здравствуй Дмитрий, а также мой любимый журнал… <пропущена пара абзацев хвалебных речей>

Вот прикупил тут ваш сотый номер (кстати, поздравляю с юбилеем), и заметил одну неприятную деталь. Оказывается, скоро выходит TESIV: Oblivon, а я к его приходу ну совершенно не готов. Хочется в него играть также комфортно, как я сейчас играю в TESIII, а свой аппарат я уже порядочно запустил. Итак, требуется помощь в проведении всестороннего апгрейда. Моя система:

1) Проц. Pentium 4 2.4 GHz/533MHz/512k 478-PGA BOX

2) Мама GigaByte GA-8ST800

3) Видео ATI Radeon 9000 64Mb

4) Память DDR SDRAM 512Mb PC2700/DDR 333

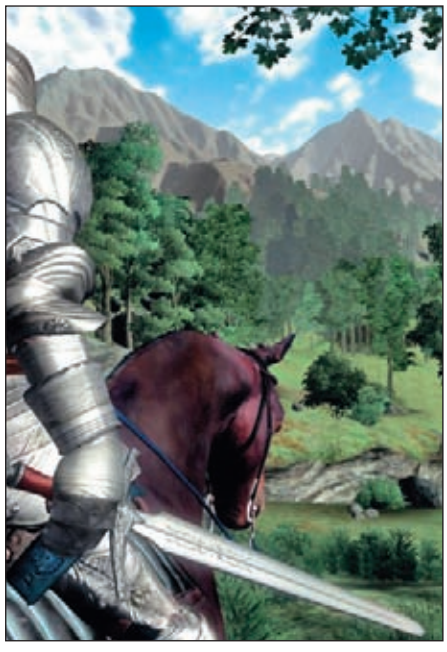
5) Корпус (не знаю, нужен или нет) Microteach CX-1359 300W

Думаю, этих сведений хватит.

Рассчитываю где-то тысяч на 15 (рублей, разумеется), если же с такой суммой хорошего железа не получается, говорите уж тогда сразу, сколько надо, моя психика выдержит. Заранее спасибо.

MAXHAN

Да, ради ЭТОГО и проапгрейдиться можно...



Если говорить об апгрейде "малой кровью": удвоение памяти, смена видео (скажем, от GeForce 6600GT и выше) и, скорее всего, замена БП на более мощный (ватт на 400 и выше). С такими характеристиками, можно полагать, TES IV будет идти довольно сносно. Однако все может упереться в процессор, который, будучи на медленной шине (да еще и на не самом быстром чипсете), чуть-чуть уступает заявленным требованиям игры. Замена одного процессора при сохранении нынешней матплаты нерациональна: он не сможет реализовать свой потенциал. А вместе с заменой матплаты выйдет лишних 250-300 баксов за систему, малопригодную к последующему апгрейду.

В итоге, на скромный взгляд "Железной почты", проще будет продать нынешний комп за $250-300 и купить новый "системник" с поддержкой PCI-E и современного процессорного разъема, который будет актуален и в обозримом будущем. По поводу видеокарты и объема памяти требования те же, что указаны выше. Ну, а платформа зависит от личных предпочтений: либо Pentium 4 Prescott 3 ГГц на Intel 945/955 с DDR2 (которая уже практически сравнялась в цене с обычной DDR, хотя и работает несколько медленнее), либо несколько более сильный в играх и при этом стоящий немного дешевле Athlon 64 на nForce 4 Ultra с DDR400 (при необходимости можно использовать и нынешний модуль DDR333, но работа памяти на пониженных частотах снизит производительность).

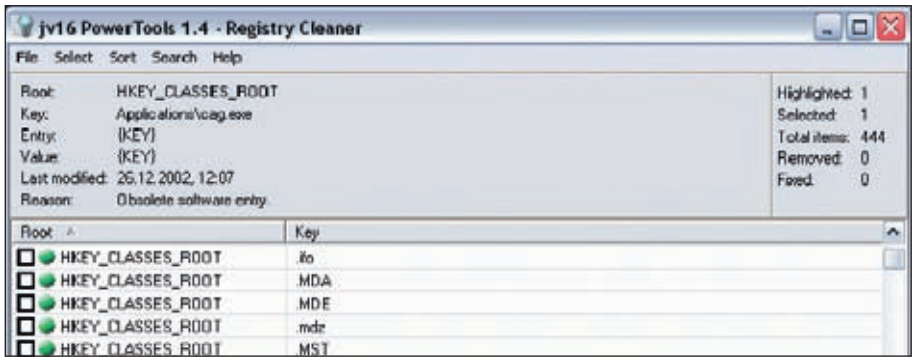
Здравствуй, Нави!!!

Проблема у меня не хардовая а софтовая, но все-же...

Играл я как-то спокойно во второй Халф-Лайф (Фаргус, пиратская версия... причем версия настолько пиратская, что у меня отсутствует деинсталлятор) и тут мне выдает сообщение, что "connect to steam server was lost (???!!!)" У меня выделенка, но она в тот момент была выключена. После этого игра вырубилась и включаться больше не захотела. Я её снёс (Valve shift+del) и попробовал поставить заново, но комп спрашивает "вы действительно хотите УДАЛИТЬ Халф-Лайф 2? Я полазил в regedit, снес все ссылки на hl2, half-life, valve, source, но комп все равно запрашивает удаление. HELP!!! че делать? играть охота!!!

С уважением к офигительному журналу,
zloy_cheater

Я, конечно, мог бы для начала поморализировать на тему "что такое пиратство и к каким последствиям приводит злоупотребление его поделками", но не буду, ибо официальная версия от Soft Club не содержит русской



озвучки (причем имеющейся у разработчика - здравствуй, 800 метров трафика! Умри, родной dial-up!) и варианта игры на DVD (когда диски на полках уже девать некуда) при почти что европейской цене.

А вывод следует только один: не все в реестре было удалено. Врубать фантазию и перебирать возможные варианты вручную - вариант малоперспективный ввиду его продолжительности и отсутствия гарантированного результата. Поэтому могу порекомендовать только использование какой-либо программы по автоматической чистке реестра (например, jv16 PowerTools): если повезет, она удалит все остатки давно ушедших в небытие программ.

Здравствуйте, Дмитрий.

Журнал "Навигатор" читаю уже довольно давно, и ваш раздел про железо в первую очередь. И вот наконец-то собрался и решил вам написать. Повод банальный - к концу года решил сделать апгрейд, но не совсем уверен по поводу своего выбора.

Скопил порядка 25 т.р. Планирую перейти на платформу AMD, как говорится, и лучше, и дешевле. Процессор планирую взять что-то вроде 3200-3500+. Мат. плата - скорее всего ASUS A8N-E (может посоветуете что-то другое?). Вопрос как раз про видеосистему. На неё остаётся где-то 15 т.р., но я даже не знаю что и взять: сначала, как приверженец ATI, хотел x850. Но после выхода GeForce 7800 это стало непривлекательно.

Уж подумываю взять карту от nvidia, а на деньги, вырученные после сдачи старого железа, прикупить новый БП помощнее. Или может стоит дождаться выхода x1800/1600, а там уж хорошенько помозговать?

Надеюсь на вашу помощь.

С уважением,
Сергей

В целом выбор вполне логичный и оправданный. Выбранная вами "материнка" отлично сочетает невысокую цену с хорошим качеством, так что ее смело можно рекомендовать к покупке: по этому параметру я достойных конкурентов для нее за $100-110 не вижу ("мамки" солидных брендов, сравнимые по качеству, стоят дороже, а при выборе между ASUS и EliteGroup за практически равную цену ответ очевиден).

Относительно видео: в этом номере опубликован обзор нового Radeon X1800XL в сравнении с "одноклассником" в лице GeForce 7800GT. Хочется надеяться, что эта статья поможет справиться с муками выбора.

Служба бесплатных компьютерных советов принимает заявки на оказание услуг по адресу
hardmail@gamenavigator.ru

Главным советчиком сегодня выступал
Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

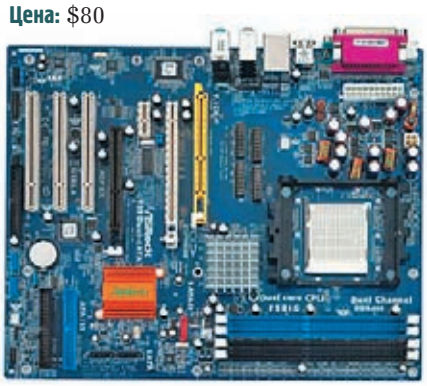
Орфография и пунктуация писем сохранена по мере возможности

Дмитрий ВАСИЛЬЕВ

СВЕЖЕЕ ЖЕЛЕЗО

Материнская плата ASRock 939Dual-SATA2

Разъем: Socket 939
Чипсет: ULi M1695 (южный мост ULI M1567)
Частота шины Hyper-Transport: 1 ГГц
Память: 4x DDR400 (до 4 Гб)
PCI: 3
AGP: AGP 8x/4x 1.5V
PCI Express x16: 1
PCI Express x1: 1
PCI Express x16: 1
IDE: 2
SerialATA: 3 (SATA RAID 0, 1, JBOD)
Сеть: 10/100 Мбит/сек
Аудио: Realtek 850 (7.1-канальный звук)
Сайт производителя:
www.asrock.com
Цена: $80



Очередная вариация на тему запряжения в одной упряжке коня и трепетной лани, то бишь PCI-E x16 и AGP 8x. Плата вполне подходит для сбора недорогой системы на основе Athlon 64 Socket 939 при желании сохранить на первое время уже имеющуюся AGP-видеокарту и при этом быть готовым в один прекрасный день сменить ее на более свежее PCI-E решение.

Цена более чем приемлема, но за это приходится жертвовать функциональностью: стамегабитная сеть (тогда как практически все современные решения имеют гигабитную), отсутствие FireWire, лишь три разъема SATA (из которых только один - SATA 2), устаревший 20-контактный разъем питания и максимально спартанская комплектация.

Видеокарта Albatron 7800GT

Частота ядра: 400 МГц
Частота памяти: 1000 МГц
Объем памяти: 256 Мб (GDDR3)
Шина памяти: 256 бит
Интерфейс: PCI Express x16 (с поддержкой SLI)
Выходы: 2 x DVI, TV-Out
Сайт производителя:
www.albatron.com.tw
Цена: $470

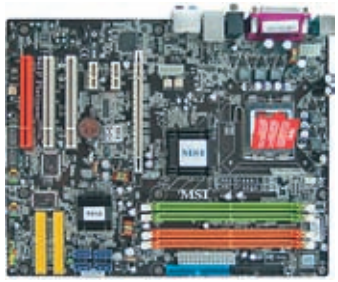
Еще одна позиция в длинном списке видеокарт референсного дизайна серии GeForce 7, отличающихся друг от друга лишь мелкими деталями оформления. В данном случае такими деталями выступают традиционный для Albatron голубой текстолит подложки платы и обычная для любого производителя наклейка с лейблом фирмы на кулере.

Также отметим то, что изготовитель не норовит настричь купонов с покупателя: стоимость такой карты в московской рознице, в отличие от большинства конкурентов, уже вплотную приближается к рекомендованной NVIDIA цене.

Материнская плата MSI 945P Neo-F

Разъем: Socket775
Чипсет: Intel 945P (южный мост Intel ICH7)
Память: 4x DDR2 667/533/400 (до 4 Гб, с поддержкой двухканального режима)
Слоты расширения: PCI - 3, PCI Express x1 - 2, PCI Express x16 - 1
Дисковые интерфейсы: IDE - 1, SATA - 4
Сеть: 10/100/1000 МБит/с
Аудио: Realtek ALC882 (7.1 канальный звук)
Сайт производителя:
www.msi.com.tw
Цена: $125

Цены на последние чипсеты Intel наконец начинают находить консенсус с кошельком покупателя, примером чего является данная плата от MSI. За свои кровные $125 покупатель получает поддержку высокочастотной DDR2 и двухъядерных процессоров вкупе со стандартным джентльменским набором основных функций.



Увы, ни на что большее, кроме традиционно хорошей комплектации, рассчитывать не приходится: дополнительных контроллеров на плате не распаяно.

Джойстик Logitech Force 3D Pro

Количество осей: 4
Количество кнопок: 12 (полностью программируемых) + восьмипозиционный переключатель видов
Force Feedback: есть
Сайт производителя:
www.logitech.com
Цена: $75

Давно назревшее обновление последнего осколка прошлого в линейке джойстиков Logitech: старый (и не особо удачный) Force 3D, доставшийся в наследство от предыдущего поколения "палок радости", наконец-то заменен новой моделью. Внешне и функционально (за исключением Force Feedback) новинка аналогична уже знакомому нам Extreme 3D Pro, который мы уже успели с пристрастием рассмотреть ранее.

Но внешность обманчива: по словам представителя Logitech, помимо значительно улучшенного механизма обратной связи (который у прошлой модели, мягко говоря, был далек от совершенства), новый джойстик отличается применением оптических датчиков вместо резисторов.

Что ж - проверим, как новинка покажет себя в деле.

Владимир ЧАПЛЫГИН

МОНОЛИТ ПРЕТКНОВЕНИЯ

Монолит (от моно... и греч. lithos - камень). Монолитный - цельный, единый.
Большая советская энциклопедия

Сейчас может показаться, что Monolith Productions относится к тем компаниям, чьи шутеры с видом от первого лица, словно курочка из сказки, приносят своим хозяевам исключительно золотые яйца. Что этим парням постоянно сопутствует успех, они создают только хиты, всегда попадают в самое яблочко и так далее, и тому подобное. Но не стоит забывать, что оружие даже самых метких стрелков иногда дает осечку.

Не зря говорят: все хорошо, что хорошо заканчивается. Проблемы остались далеко позади. На фоне победоносного шествия F.E.A.R. мало кто сомневается в безоблачном будущем его создателей. Впрочем, легко рассуждать с нынешних позиций, 11 лет назад ситуация обстояла совсем иначе.

Шестеро амбициозных программистов и зав. звуковым отделом Джейсон Холл сидели в стенах компании Edmark и жаловались на судьбу-злодейку, связавшую их с производством обучающего софта. Им хотелось творить настоящие произведения искусства, а на этой работе они могли рассчитывать только на монотонную возню над очередной электронной энциклопедией для нужд американского школьного образования. Хотелось перемен...

Сначала деньги, творчество подождет

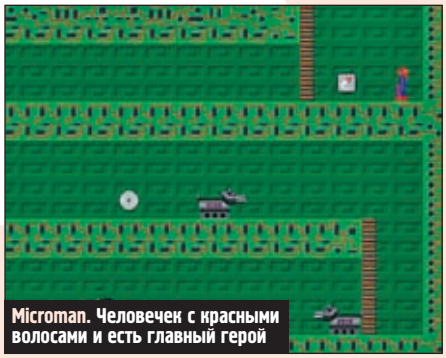
В октябре 1994 года на карте игровой индустрии одним "населенным пунктом" стало больше. Свежеиспеченная компания расположилась в Кирклэнде (штат Вашингтон) и называлась Monolith Productions. Кстати, через два года по соседству обоснуется небезызвестная Valve Software. Первым творением дебютантов стала базирующаяся на технологии Windows симпатичная подборка передовой графики. Стоит заметить, что в те далекие времена балом правил DOS. Представленный на европейской демо-сцене пусть и сырой, но очень перспективный проект (заранее отрендеренный вступительный ролик из специальной версии приключений Микромена[1]) привлек внимание представителей Microsoft. В результате молодой компании пришлось на время позабыть об играх и заняться совершенствованием технологий WAP и DirectX на благо свежей операционной системы. Впоследствии некоторые наработки лягут в основу Claw, Get Medieval, Gruntz и первого движка Direct Engine.

Сотрудничество с корпорацией принесло неплохие дивиденды. Девелоперы приобрели себе модные автомобили и накопили достаточное количество средств, чтобы наконец-то заняться любимым делом - созданием игр.

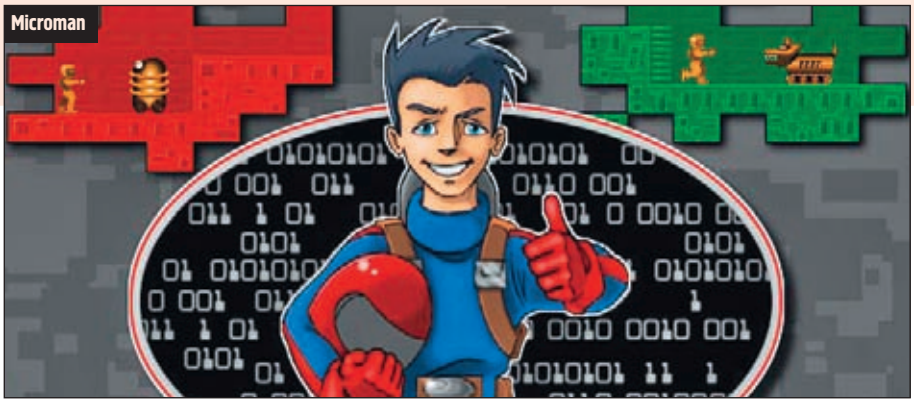
1.*Microman от HipSoft LLC стал одним из shareware-хитов 1991 года. Вышедший спустя два года Adventures of Microman особой славы не снискал.*

ЧЕЛОВЕК-ПАРОХОД

История Джейсона Холла сильно отличается от биографий других известных девелоперов. Перед тем, как устроиться в Edmark, Джейсон успел поработать биржевым маклером, моряком, композитором и звукооператором.



Microman. Человечек с красными волосами и есть главный герой



Многие игровые журналисты отмечают поразительное умение Джейсона Холла убедительно отстаивать свою точку зрения во время интервью

Blood. Стравили Чернобога с собственным подчиненным! Ай да мы!

Кровавый путь

В 1996 году из-за внутренних неурядиц компания 3D Realms отказалась заканчивать разработку проекта Blood. Судьбой последнего распорядился издатель GT Interactive: Blood и команда его разработчиков Q Studios оказался под крылом Monolith Productions.

На "золото" продукт отправился 31 мая 1997 года, причем затянувшаяся разработка не лучшим образом отразилась на внешнем виде игры. Состарившийся движок Build был не в состоянии выдавать картинку, способную соперничать с той, что демонстрировал вышедший годом раньше Quake. Правда, визуальные недостатки полностью компенсировались геймплеем (скидывание зомби с несущегося на всех парах поезда, пинание валяющихся на земле отрубленных голов - маленькие шедевры). Какое же там было замечательное оружие! Нынче столь уникальную подборку нигде не встретишь: вилы, динамитные шашки, томми-ган, кукла Вуду... А какие были монстры! Чего только стоит вцепляющаяся в шею мертвой хваткой окровавленная рука? Подстать оружию и противникам были классные локации. Уровень с парком аттракционов многие дизайнеры ставят в пример и сегодня.

Главная роль в Blood отводилась вылезшему в 1928 году из гроба Калебу. В свои семнадцать лет он считался лучшим стрелком Техаса, а в 24 - всего Дикого Запада. Все бы хорошо, но его угораздило влюбиться в женщину с литературным именем Офелия, ради которой он присоединился к древнему культу Кабала. Вместе с Габриэлем и Исмаилом наш персонаж считался одним из лучших слуг Чернобога. Видать, Хозяину что-то в этой троице не понравилось, и в 1871 году он вырыл им могилы. Вот и решил воскресший Калеб заплатить по старым счетам.

Прекрасные отзывы, неплохой уровень продаж, целая армия почитателей - многие молодые компании о таком удачном старте могут только мечтать. 1 сентября 1997 года подоспел добротный адд-он Blood: Plasma Pack.

КРОВАВОЕ ТАБУ

В 1999 году Blood запретили продавать в Бразилии. По решению федерального суда вместе с DOOM, Postal, серией Mortal Kombat, Duke Nukem 3D и Carmageddon он вошел в так называемый черный список. Случилось это после того, как один из жителей Сан-Паулу отправился в местный кинотеатр и открыл там беспорядочную стрельбу из огнестрельного оружия. Безмозглый выродок убил несколько человек, а потом пытался оправдать свои действия тем, что на него очень сильно повлиял соответствующий уровень из Duke Nukem 3D.

Особое задание

Вскоре Microsoft заключила с "монолитовцами" новое соглашение. По его условиям разработчики прекращали заниматься Windows-составляющими, зато почти за один год должны были создать передовую графическую технологию, которая смогла бы на равных соперничать с движками грядущих Quake II и Unreal. Разумеется, за выполнение поставленной задачи в столь рекордные сроки им посулили огромную сумму. В те времена Microsoft Game Studios была сильна лишь по части стратегий (в 1997 году издавала таких титанов, как Close Combat: A Bridge Too Far и Age of Empires) и серьезно подумывала закрепиться на рынке шутеров с видом от первого лица. Не трудно догадаться, что в этом нелегком деле особые надежды возлагались на амбициозную Monolith Productions.

Джейсон Холл хотел помериться мускулами с id Software и Epic Games

Blood. Крылья, ноги, хвост... Главный тот, у кого томми-ган!

Blood. Гори, гори ясно, чтобы не погасло

Claw. Настырный кот только что получил по треуголке

Claw. Сильнее кошки зверя нет

Вскоре внутри компании образовалась специальная группа, которая сосредоточилась на разработке нового трехмерного движка под кодовым названием Direct Engine. Если верить воспоминаниям монолитовцев, то на первых порах основной упор делался на тщательную прорисовку больших открытых пространств. Первую игру на новом графическом ядре окрестили Metal Tek (позже ее переименовали в Riot: Mobile Armor). Кроме навороченной графики (с поддержкой Direct3D и шестого DirectX), на фоне потенциальных конкурентов она выделялась и оригинальной концепцией. Разработчики собирались сделать шутер в духе японских мультфильмов. События должны были развернуться на объятой огнем гражданской войны планете Кронус, а роль главного героя предназначалась лейтенанту Санджуро Макабе.

Первая осечка

В конце лета 1997 года исполнительный директор Джейсон Холл заявил, что Monolith Productions отныне будет распространять игры самостоятельно и что в ближайшее время планируется перейти к активным действиям на издательском поприще.

Как показало время, данное направление бизнеса не принесло компании значительной прибыли. Тогда Джейсон искренне полагал, что расширившемуся коллективу (во многом это заслуга пришедшего в феврале 1996 года директора по персоналу Пэтти Каила) вполне по силам штамповать не только доморощенные хиты, но и успешно продвигать на рынок творения других девелоперов.

В январе 1997 года к команде присоединились программист Кевин Стивенс и опытный специалист по звуку Джеймс Эккли (раньше он трудился в Sierra On-Line), а в феврале - финансист с десятилетним стажем Уэйн Барнс.

В недрах компании зрел второй проект - классический представитель ныне забытого на PC жанра "платформер" по имени Claw. На золото он отправился 30 сентября 1997 года.

Игра получилась качественной, но, несмотря на достаточно высокие оценки в прессе, особой любви у геймеров не снискала. Тому было несколько причин. Во-первых, в эпоху расцвета трехмерных акселераторов все требовали передовую 3D-графику с перспективой от первого или от третьего лица. Увы, Claw мог похвастать лишь качественной 2D-мультипликацией с устаревшим видом сбоку. Во-вторых, проект в большей степени был ориентирован на детей (кот-пират собирал золото и сражался с собаками-охранниками) и не смог заинтересовать их родителей. Разработчики планировали создать трехмерный ремейк и даже сделали соответствующее заявление в прессе, но чуть позже отказались от этой идеи и решили сосредоточиться на проектах для зрелой аудитории.

Кризисный 1998 год

На вторую половину 1998 года руководство компании запланировало выход трех собственных продуктов, а также сторонней разработки. Ею стали "Аллоды" (Rage of Mages) от тогда еще молодой, но перспективной российской компании Nival Interactive.

Самым первым из троицы свет увидел Get Medieval. Релиз состоялся 31 июля. Кстати, с сентября 2003 года она совершенно бесплатно стала входить в содержимое коробки Rage of Mages 2. Очередная попытка компании смастерить интересную аркаду провалом не обернулась, но и особым успехом тоже не увенчалась. Продукт был заранее обречен на холодную встречу: графика была устаревшей, вид сверху - нестандартным, а геймплей - однообразным. Персонаж (на выбор предлагались: скорострельный лучник, воинствующая тетя с посохом, мускулистый дровосек с топором и закованная в доспехи рыцарша) блуждал по неказистым лабиринтам, монотонно истреблял врагов и подбирал всякое барахло. Смотрелось это мило (особенно во время коллективный игры), но не более того. Это сейчас геймеры ностальгируют по классическим аркадам, а тогда они с упоением следили за гонкой трехмерных технологий и рубились в Unreal.

Get Medieval. Заклинание на пол-экрана? Да за милую душу!

Архивная фотография Nival Interactive. Сергей Орловский скромно стоит вторым справа

Shogo: Mobile Armor Division. Кровь почему-то летит в виде круглых шариков

Blood II: The Chosen. По пистолету в каждой руке - хрестоматийная фишка, перекочевавшая из первой части Blood

Никому не нужная гвардия

На FPS Shogo: Mobile Armor Division подопечные Джейсона Холла возлагали особые надежды. Именно для него лучшие программисты компании создавали движок LithTech, именно он должен был побороться с продукцией id Software и Epic Games. Вы скажете: "Стоп! А как же Metal Tek (он же Riot)? И что стало с Direct Engine?". Все верно. Выяснение отношений между родственниками, вселенские заговоры, огромные шагающие роботы плюс целый вагон и маленькая тележка других интересных фич остались на месте. Дело в том, что летом 1998 года пути-дорожки Monolith Productions и Microsoft разошлись. Подробности той ссоры обе стороны до сих пор скрывают. Вот и пришлось игре поменять название на Shogo: Mobile Armor Division, а движок вместо DirectEngine стал откликаться на имя LithTech.

Увы и ах, заявить о себе в полный голос у разработчиков не получилось. Увидевший свет 30 сентября 1998 года некогда многообещающий проект оказался придавлен весом своих же амбиций. Каждая деталь игры по отдельности смотрелась великолепно. Взять хотя бы впечатляющую графику, нетривиальный сюжет или же сражения на гигантских роботах. Но в единое целое эти компоненты почему-то склеивались только на страницах пресс-релизов. Народ в очередной раз проголосовал кошельками отнюдь не в пользу Monolith Productions.

Сразу же после неудачного релиза Джейсон Холл поручил создание адд-она некой малоизвестной студии. Однако молодые девелоперы из Aztech New Media умудрились запороть проект на самой поздней стадии разработки. История сохранила лишь новость о том, что заживо похороненный адд-он планировали назвать Shogo: Legacy of the Fallen и что обиженная Aztech New Media пыталась самостоятельно найти другого издателя, даже обращалась в Electronic Arts, но ничего толкового у нее не получилось. Во многом благодаря тому, что Aztech New Media сделала себя "имя", продавая самопальные дополнения для Warcraft и StarCraft и получая пачками судебные иски от Blizzard.

Грани разумного

Преждевременный выпуск Blood II: The Chosen 31 октября 1998 года (одновременно с Sin и Half-Life) оказался главной ошибкой сезона. Игру тяжело назвать провальной, она была просто банально недоделана. Калеб проснулся в 2028 году и отправился по простеньким уровням убивать очередную реинкарнацию Чернобога. Фанаты оригинального Blood игру купили, прошли и даже похвалили, но о слове "успех" монолитовцам пришлось пока забыть. В целях экономии средств GT Interactive даже отказалась профинансировать создание патча.

Впоследствии Джейсон Холл не скрывал, что по распоряжению GT Interactive его подопечные сделали игру за 11 месяцев. "Blood II - это продукт не Monolith, а GT Interactive. Да, Monolith разработала игру, но все права на нее, все, что к ней относится, принадлежат GT. Продажа, маркетинговая политика и поддержка целиком на их совести. Если бы мы начали перекраивать Blood II, то мы бы исчерпали ресурсы, выделенные нам GT, и нам бы ничего не оставалось, как прикрыть лавочку. Потребовалось бы более трех месяцев, чтобы исправить все ошибки, но это было просто невозможно".

Однако адд-он был уже подписан. К чести Monolith о дополнительных уровнях Blood II: The Chosen - The Nightmare Levels можно сказать только хорошее. К сожалению, этого недостаточно для того, чтобы началась разработка Blood III, и сейчас эта перспективная и атмосфернейшая серия закрыта.

Blood II: The Chosen. Смотрите наш вариант телепередачи "Большая стирка"!

Gruntz. Зима. Аркада, торжествуя...

Gruntz. Детворе такое нравится

Вильям Вествотер показывает секретные арты из Aliens vs. Predator 2

Верной дорогой идете, товарищи?

Неудачи не повлияли на политику компании. Джейсон Холл полагал, что безрезультатная осенняя попытка обосноваться на издательском рынке стала тем самым пресловутым первым блином, который, как известно, всегда выходит комом. Дескать, не удалось достичь успеха сейчас, значит, обязательно получится в следующий раз. Засучив рукава, ведущие программисты принялись за LithTech 2, а остальные сотрудники приступили к созданию новых проектов.

Появившийся 28 февраля 1999 года Gruntz представлял собой очередную безуспешную попытку разработчиков скрестить так и не покорившийся им поджанр "детская аркада" со стратегией и RPG. Винегрет получился на лицо ужасным, зато добрым внутри. Но именно из-за своей неказистой внешности он привлек внимание минимального числа геймеров. Увы, еще один хороший продукт появился не в то время и не в том месте.

В апреле компанию покинул главный дизайнер Blood II Джей Вилсон. Позже перебежчик признался, что его переход в стан Cavedog для того, чтобы заниматься дизайном уровней для не дотянувшего до релиза шутера Amen: The Awakening, оказался неприятной ошибкой. Пережившая нелучшие времена компания Джейсона Холла здравствует по сей день, а вот Cavedog Рона Гилберта закрылась еще в 2000 году.

Спасительная соломинка

К началу 2000 года ситуация сложилась катастрофическая. К соседям из Valve Software перебрался возглавлявший отдел по разработке LithTech 2 главный программист Микаел Дюссо. Попытки закрепиться на издательской ниве приносили сплошные разочарования. Скромные продажи игр еле-еле окупали затраты на их разработку. В свою очередь опубликованные Monolith "варяги" Septerra Core: Legacy of the Creator, Odium ("Горький-17") и Rage of Mages II: Necromancer (вторые "Аллоды") оказались вполне качественными продуктами, но высокими тиражами похвастаться не смогли. Создавалось такое ощущение, что над компанией витал какой-то злой рок.

Единственным надежным источником дохода оставалась продажа графической технологии LithTech. Если движки Quake III и Unreal Tournament стоили миллионы, то Monolith Productions просила "какие-то жалкие" 250 тысяч долларов. С 1999 по 2004 год лицензию приобрели больше десятка фирм, в том числе и перебравшиеся в Third Law Interactive бывшие сотрудники ION Storm. В июле 2000 года они выпустили достаточно неплохой шутер KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. Еще одним клиентом с именем стала тогда еще живая The 3DO Company, которая раскошелилась для нужд Might and Magic IX. Zombie Studios так и все выбросила четверть миллиона на ветер. Ее спецназовский шутер под кодовым названием Shrapnel: Urban Warfare 2025 не дорос до полноценного анонса. Долгое время ходили слухи, что Black Isle Studios сделает на монолитовском движке Fallout 3.

Картинка в Die Hard: Nakatomi Plaza и "Марш!" от российской компании HBM Development Group выглядела страшненькой. Картинка в остальных проектах - просто ужасной (Mistmare, Nina: Agent Chronicles, Western Outlaw: Wanted Dead or Alive, World War II: Sniper - Call to Victory, Elite Forces: Navy SEALs и т.п.). Самое забавное заключается в том, что благодаря именно этим ужасным поделкам "монолитовцы" остановились в шаге от разорения.

Холл перешел к решительным действиям в июле 1999 года. На место генерального продюсера Джейсон пригласил Вильяма Вествотера из Activision (сейчас он занимает пост директора по разработкам). Новая метла основательно подчистила внутреннюю структуру терпящей бедствие компании и быстро наладила связи со стабильным издательством Fox Interactive.

KISS Psycho Circus: The Nightmare Child. Вас тут много, а я один!

Двойной удар

Последний квартал 2000 года оказался для Monolith Productions удачным. Сразу два ее залпа из крупнокалиберных орудий угодили если не в яблочко, то где-то очень близко. Первый выстрел под названием Sanity: Aiken's Artifact в большей степени был пристрелочным, и прозвучал он 25 сентября. Игра строилась на LithTech 1.5. Оригинальный движок изначально затачивался под вид от первого лица, но программисты умудрились сделать из него симпатичный классический скролл-шутер со многими подзабытой перспективой в три четверти. Если раньше во время создания аркад компания предпринимала тщетные попытки угодить детям, то теперь ставка делалась исключительно на подростковую и взрослую аудиторию. Кота-пирата сменил негр Кейн (его озвучил известный рэппер Айс Ти). Помимо мощных мускулов и перекрашенных в белый цвет волос, главный герой выделялся на фоне од-

Sanity: Aiken's Artifact. Сейчас как врублю свои мозговые процессы, мало не покажется!

нотипных спецагентов уникальными психоническими способностями. Экшн был удачно разбавлен хорошим юмором, а также порцией пазлов и миниквестов. Пожалуй, единственным серьезным недостатком игры являлась сумасбродная камера, которая то и дело теряла нужный ракурс. Впрочем, данная мелочь общую картину не испортила.

Сами собой разрешились кадровые проблемы. Места Джея Вилсона и Микаела Дюссо заняли пожаловавший из ION Storm Эндрю Меговен (в уже увядавшей в то время конторе Джона Ромеро и Тома Холла он трудился над долгостроем Anachronox), оказавшийся безработным после закрытия Cavedog Рик Ламбрайт и один из создателей Asheron`s Call Тоби Рагаини. А еще "монолитовцы" помирились с Microsoft и пообещали поддерживать их программу Xbox Tools & Middleware. Похоже, столь долгое сотрудничество принесет плоды только в начале 2006 года, когда для Xbox 360 выйдет Condemned: Criminal Origins.

Шпионка, которая меня соблазнила

Громкий успех и деньги наконец-то пришли к компании после выхода блистательной The Operative: No One Lives Forever. Пожалуй, именно в этой игре разработчики по-настоящему раскрыли весь свой потенциал. Успех базировался на трех китах. Первый - пусть и не блещущий передовыми достижениями, но все-таки добротный графический движок LithTech 2.0. Максимальное разрешение текстур составляло 2048 на 2048 пикселей, при этом не наблюдалось никаких тормозов. Анимация так и вовсе получилась на загляденье. Даже второстепенные персонажи реалистично махали руками, бегали по улицам, прыгали с парашютом и открывали рты синхронно с доносившимися из колонок фразами.

Второй - самобытный стиль. Цветастые шестидесятые так и слепили глаза. Авторам сценария удалось найти очень тонкую линию, за которой грамотно построенный юмористический фарс превратился бы в безвкусицу. Хорошо, что они догадались поместить в это блистательное окружение не очередного супермена, а жгучую брюнетку Кейт Арчер (многие ее называли не иначе, как Остин Пауэрс в юбке). По сути, именно на ее хрупких плечах и высоких каблуках держалась вся игра. Работавшая агентом на британскую разведку UNITY девушка постепенно, от уровня к уровню, превращалась из "подай-принеси" в матерого оперативника, который в одиночку способен разобраться с целой армией плохишей из организации H.A.R.M.

Наконец, третий кит - это ни на что не похожий геймплей. Каждый находил в нем что-то свое. Кому-то было жутко интересно бороться с предводителем H.A.R.M. Дмитрием Волковым. Кто-то с нетерпением ждал демонстрации очередного видеоролика. А кто-то и вовсе проводил с The Operative: No One Lives Forever дни напролет только из-за того, чтобы дождаться очередной удачной шутки-шпильки в адрес хиппующих шестидесятых.

The Operative: No One Lives Forever

Aliens vs. Predator 2

Трехмерное кино

Дела компании пошли в гору. После победоносного шествия Кейт Арчер по прилавкам магазинов коллектив разработчиков решил сосредоточиться на Aliens vs. Predator 2. На мартовской (2001 год) Game Developers Conference успешно прошла презентация движка LithTech 3. Собравшейся публике продемонстрировали нарезку игровых эпизодов из свежеанонсированного Tron 2.0.

Совмещавший сразу два поста Джейсон Холл уступил место исполнительного директора подразделения LithTech Inc. Джеффри Хату, а сам стал заниматься управлением Monolith Productions в целом. Более опытный Джеффри Хат на момент назначения (15 августа 2001 года) уже обладал четырнадцатилетним стажем пребывания в игровой индустрии, а также мог похвастать успешной деятельностью на аналогичной должности в Nintendo of America.

Вторая часть игры о противостоянии чужих, морпехов и хищников поступила в продажу 22 октября 2001 года. Покупатели ругали лежащий в ее основе старенький движок LithTech 2.0, но при этом забавлялись с ней неделями. Причина успеха крылась в максимально сбалансированном геймплее и по-голливудски роскошном сюжете: детально прописанные персонажи, интересные диалоги и, конечно же, непередаваемое ощущение страха. На погруженных в темноту локациях поджилки тряслись от каждого шороха. Вот где разработчики научились пугать нас по полной программе! Нынешний F.E.A.R. просто продолжает славные традиции.

Второе свидание

По уже сложившейся технологии подразделение по производству движков творило отдельно от других девелоперов. На сей раз они трудились над ответвлением от LithTech 3 - Jupiter System. В ноябре 2001 года в интернете появился 40-секундный видеоролик, который приятно удивил мощным набором технических фич. На картинку расходовалось 90 тысяч полигонов. Треть из них тратилась на реалистичное моделирование погодных условий и неподвижных элементов картинки, а оставшиеся 60 тысяч отдувались за прорисовку активных объектов.

КИНО ПРО КЕЙТ АРЧЕР НЕ ЖИВЕТ ВЕЧНО

За месяц до выхода The Operative: No One Lives Forever среди киноманов активно обсуждалась новость о том, что по мотивам игры Голливуд планирует снять фильм. На главную роль прочили британскую фотомодель и актрису Элизабет Херли. Кстати, она сыграла подругу Остина Пауэрса в первой и второй частях приключений безбашенного шпиона в исполнении неподражаемого Майкла Майерса. Потом все слухи постепенно сошли на нет.

Вторая ноябрьская новость была связана со здоровьем Холла. В конце месяца он слег в больницу с гнойным аппендицитом. Ситуация оказалась настолько сложная, что врачи в буквальном смысле слова боролись за жизнь Джейсона. К всеобщей радости многочасовая операция прошла успешно, и в конце декабря руководитель вернулся к выполнению своих обязанностей.

На суд зрителей окончательный вариант технологии Jupiter System предстал 30 сентября 2002 года. Именно в этот день состоялся релиз No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way. Новые приключения Кейт Арчер оказались выкроены по тем же лекалам, что и в первой части: легкая пародия на классические серии бондиады, внушительная доза шуток (чего только стоит забрасывание калькуттских полицейских бананами), поездки на различных транспортных средствах и непрекращающиеся поединки с в меру умными противниками, которые изредка разбавлялись stealth-элементами. Единственное, что огорчило фанатов первой части, - значительно оскудевшие арсенал и набор шпионских примочек. Несмотря на это, перспектива еще раз примерить ту же самую одежку, но в улучшенном графическом исполнении, народу понравилась. Об этом наглядно свидетельствуют высокие продажи игры в США и Англии.

Tron 2.0. На колени, рабы!

No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way Большие гонки в самом разгаре

По накатанной колее

2002 год принес компании хорошую прибыль. Взвесив все за и против, Джейсон Холл решил вернуться к тем временам, когда его команда выдавала на-гора по две игры в год. На 2003 были назначены Tron 2.0 и Contract J.A.C.K.

Однозначно высказываться об успехе первого продукта очень трудно. С одной стороны, Tron 2.0 привлек внимание большого количества фанатов первого трехмерного фильма Disney и, несмотря на летнее затишье (отправка на "золото" состоялась 26 августа), умудрился собрать очень неплохую кассу. С другой - оставалось какое-то странное ощущение недосказанности. Безусловно, гонки на светоциклах и прочие компоненты геймплея получились великолепно. Невозможно забыть и буйство красок, демонстрирующееся на экране во время форматирования диска. Но почему-то казалось, что спешащие повара забыли добавить в это готовое блюдо специй.

Contract J.A.C.K. (11 ноября 2003 года) так и вовсе где-то на пути к релизу потерял душу. На поверку продукт оказался чистой воды халтурой. Пусть и очень качественной халтурой. Разработчики выехали за счет обожания многими геймерами No One Lives Forever. Если вторая часть приключений взбалмошной Кейт Арчер успешно развивала идеи первой и прибавляла к ним вагон и маленькую тележку нововведений, то Contract J.A.C.K. действовал по принципу "больше врагов и чтоб на всех патронов хватило!". Вместо каблучков жгучей брюнетки по локациям топали ботинки профессионального наемного убийцы Джона Джека, а события повествовали о том, что же случилось до появления Кейт Арчер, и как нехорошие дяди постепенно превратили H.A.R.M. в могущественную организацию. Семь очень коротких и почти не связанных между собой миссий - вот и все, что получили игроки в сухом остатке.

Дырявая Матрица

14 января 2004 года Джейсон Холл оставил пост управляющего директора и перебрался на место старшего вице-президента в свежеобразованную компанию Warner Bros. Interactive Entertainment. На следующей день его преемницей была объявлена Саманта Райан. В дружные ряды сотрудников компании она влилась в сентябре 1998 года. Сперва Саманта занималась общей маркетинговой политикой, потом сосредоточилась на продюсировании сериала No One Lives Forever, а чуть позже пошла на повышение и заняла должность президента.

В первой половине 2004 года из компании периодически поступали новости о том, как поживает плод сотрудничества с EON Entertainment под названием Matrix Online. Кстати, знаете ли вы, что на "матричную" лицензию в свое время претендовала Sony Online Entertainment? Видимо, доводы Джейсона Холла оказались более весомыми. В конечном итоге права на Matrix Online все-таки перекочевали к японскому гиганту. Но это произошло не в 2000 году, а лишь в июне 2005.

Судьба у игры получилась незавидная. Взять хотя бы историю с издательской чехардой. Сначала распространять продукт подрядились французы из Ubisoft Entertainment, затем столь "почетную" обязанность взяла на себя SEGA. Чего только стоят постоянные переносы даты выхода на более поздний срок? Сначала обещали, что мы попробуем на вкус онлайновые таблетки от Морфеуса летом 2004 (кстати, по задумке сценаристов потом он благополучно отбросит коньки). Позже дегустацию перенесли

Matrix Online. Пусть моя внешность и ввела тебя в заблуждение, но изволь жизнью заплатить за оскорбление честной дамы

на январь 2005, а затем и вовсе на март. Не стоит забывать о том, что проект строился на видоизмененном движке LithTech 2. Даже в момент самого первого анонса игры (май 2002) ее графическая составляющая не могла конкурировать с картинкой в лучших MMORPG на рынке. Мы уже не говорим о требованиях, которые стали предъявляться к играм в 2005 году. В конце концов многострадальная Matrix Online худо-бедно добралась до релиза, но особой популярностью среди MMO-геймеров пользоваться не стала.

В общем, онлайновый орешек оказался разработчикам не по зубам. Как следствие, 21 июня из 200 разработчиков было уволено 80, из них 25 сразу же перебрались под крыло SOE.

Стоять бояться!

За несколько дней до старта E3 2004 состоялся анонс F.E.A.R. Разработчики описали суть нового творения очень коротко: "Матрица" встретилась со "Звонком". Подробно рассказывать о том, во что вылилось данное начинание, не стоит. Любопытных отошлем к рецензии в этом номере.

В августе с подачи Джейсона Холла Monolith Productions перешла в собственность Warner Bros. Interactive Entertainment. Покупка компании стала для австралийского миллиардера Руперта Мердока (Warner Bros. является одной из частичек его могущественной финансовой империи) следующим этапом по укреплению позиций на быстроразвивающемся рынке игровой индустрии. Последние месяцы он активно подбивает клинья к Electronic Arts и Activision. За первое издательство Мердок готов выложить $19 млрд., тогда как второе он оценивает лишь в $3 млрд.

Один в остатке, пять в уме?

Сейчас официально на стапелях компании находится лишь один проект Condemned: Criminal Origins - Survival horror/FPS (хотя "монолитовцы" любят называть его психологическим триллером с видом от первого лица) для Xbox 360 и, в перспективе, PC. Если верить пресс-релизу, игроки испытают высокий уровень психологической напряженности, а также начнут доверять интуиции и проснувшимся животным инстинктам. Разработчики часто сравнивают грядущее творение с культовым фильмом Дэвида Финчера "Семь". Необстрелянный главный герой Итан Томас является агентом ФБР и занимается расследованием особо жестоких серийных убийств. В отличие от F.E.A.R., издавать эту многообещающую игру планирует не Vivendi Universal Games, а SEGA. Релиз состоится в начале следующего года. Кстати, сюжет игры ляжет в основу фильма Species X, среди сценаристов которого числится и Джейсон Холл.

F.E.A.R. Шоу с новогодними бенгальскими огнями в самом разгаре

Впрочем, Monolith Productions - настолько большая компания, что в существование одного-единственного проекта верится с трудом. В последнее время появились слухи о некоем экшне с видом от третьего лица под кодовым названием Eden. А еще все чаще поговаривают о том, что "старики" планируют вернуться к истокам и в скором времени возьмутся за третью часть Blood. Хотя поводов для появления No One Lives Forever 3 куда больше. В декабре 2002 года был забронирован адрес www.nolf3.com. Оптимисты утверждают, что анонс третьей части не за горами. Правда, с таким же эффектом домен может простоять без дела еще несколько лет. До сих пор не ясно, какая игра скрывается за аббревиатурой TABBB. В августе 2000 года Джейсон Холл написал об этом загадочном проекте в своем интернет-дневнике, но с тех пор о нем ни слуху ни духу. Вполне вероятно, что речь шла о некой Tex Atomic's Big Bot Battles. Что это за фрукт и с чем его едят - неизвестно по сей день.

Жизнь вне стандартных рамок

К сожалению, а может быть, к счастью, историю Monolith Productions нельзя подытожить парой-тройкой коротких предложений. За одиннадцать лет компания пережила множество взлетов и падений, дважды оказывалась на грани разорения, была несколько раз награждена различными премиями на престижных выставках и форумах разработчиков. Ее историю нельзя описать, используя исключительно черные или белые краски. Перед нами как раз тот случай, когда в ход идет множество оттенков.

Condemned: Criminal Origins. Попадешь к вам в дом - научишься есть всякую гадость

Александр ВАСНЕВ

Ветер перемен

Добрый волшебник Рэнд Миллер

Что есть Myst для семьи Миллер? Гавайи.
Райан Миллер

Сегодня мы вам расскажем об удивительной эпохе, эпохе, которая длилась 12 лет, оставив незабываемый след в мире компьютерных игр. Звезда серии Myst (а речь в этой статье пойдет именно о ней) взошла в далеком сентябре 1993, когда первый Pentium только-только появился на свет, а до дебютной E3 оставалось еще целых 2 года. Вот как давно это было...

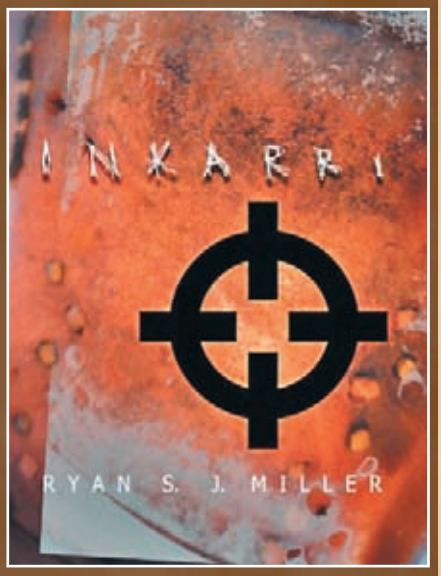
С того момента и по сей день было выпущено семь полноценных игр и два адд-она, которые так или иначе эксплуатировали сеттинг, созданный компанией Cyan Worlds. За это время серия успела сформировать новый поджанр, стать именем нарицательным, обзавестись преданной армией фанатов и таким же количеством недоброжелателей. Тема, как видите, у нас довольно серьезная, а поэтому мы пригласили в качестве эксперта почетного мистостроителя Райана Миллера.

Пролог

Как ни странно, но по первым проектам студии Cyan Worlds, основанной Рэндом и Робином Миллерами (старшими братьями Райана) в 1987 году, вряд ли представлялось возможным предсказать появление Myst шесть лет спустя.

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Помимо участия в создании одной из самых выдающихся игровых серий в истории человечества, Райан Миллер в свободное время пишет книги. Его литературный дебют назывался Inkarri и был посвящен, как можно догадаться из названия, цивилизации Инков.



Дебютной игрой компании стала отрелизенная в 1988 детская развлекалочка The Manhole. Чуть позже появились проекты похожей жанровой направленности под названием Cosmic Osmo и Spelunx...

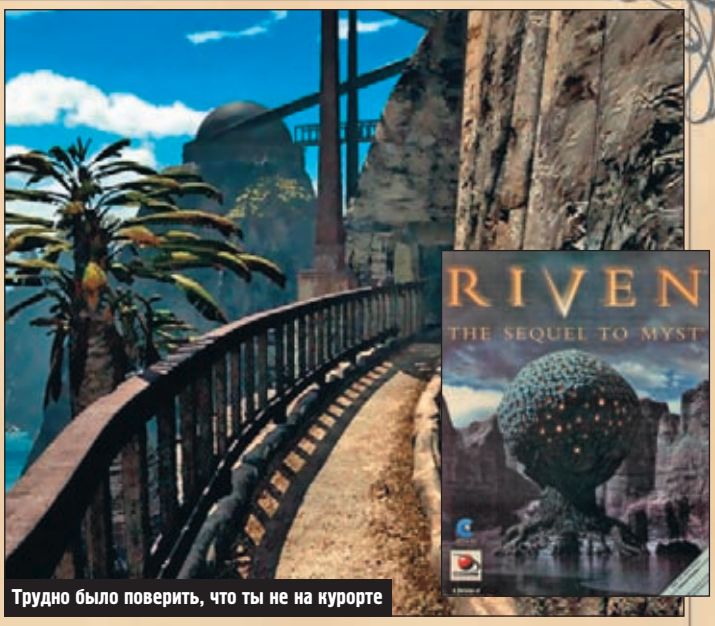
Несмотря на то, что упомянутая троица была благосклонно встречена прессой и получила ряд наград (например, Best New Use of a Computer от Software Publishers Association), в 1991 году Cyan Worlds решила поменять направление деятельности. Заручившись поддержкой японской компании Sunsoft и пригласив к себе нескольких новых сотрудников (в частности, художника Чака Картера и звукорежиссера Криса Брэндкемпа), студия братьев Миллер начала разработку Myst.

Райан Миллер: *Благодаря нашим первым проектам мы поняли, что ключ к успеху в деле создания более продуманных и глубоких игровых миров кроется в тщательно проработанном сюжете и сеттинге.*

Myst (1993)

За два года девелоперами была проведена просто титаническая работа. На компакте с игрой уместилось около 2500 пререндеренных изображений, свыше 66 минут роликов и сорокаминутный оригинальный саундтрек. Впечатляющие числа, не правда ли? Но даже они не способны передать все величие спрятанного на болванке геймплея. Уникальные, шикарно исполненные миры, трудные, но в то же время очень логичные пазлы, захватывающая история, которая, несмотря на всю внутреннюю завершенность, интриговала тем, что являлась лишь составной частью некоего глобального сюжета. И это лишь некоторые из многочисленных достоинств гениальной и уникальной игры по имени Myst. Ничего подобного индустрия до того момента не знала, и, возможно, в этом кроется причина ошеломляющего коммерческого успеха проекта. Хотя зачем нам гадать? Ведь, наверняка создатели лучше знают, где тут собака зарыта.

Воистину в 1993 году Myst стал для игроков светом в окошке



Трудно было поверить, что ты не на курорте

PM: *Популярность Myst была обусловлена несколькими факторами. Во-первых, он вышел в очень удачное время. В 1993 году приводы CD-ROM становились все более и более популярными, а Myst был выдающейся игрой, по максимуму использующей возможности, предоставляемые новой технологией. Во-вторых, несомненно, свою роль сыграла хорошая* (да что там хорошая, просто отличная - прим. ред.) *графика. На нее было приятно смотреть, а это являлось немаловажным фактором для аудитории, только начинающей знакомиться с миром компьютерных развлечений. В-третьих, в Myst можно было играть практически всей семьей. И, наконец, стоит отметить сравнительно низкие системные требования: практически любой компьютер, снабженный приводом CD-ROM, мог потянуть эту адвентюру.*

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Ввиду ограниченного финансирования авторам Myst пришлось не единожды творчески подходить к решению проблем, возникавших по мере создания игры. Например, когда Крису Брэндкемпу потребовалось записать звук булькающих пузырьков, он, взяв трубочку, стал продувать воздух через воду в унитазе. Почему звукорежиссер сделал свой выбор в пользу сантехники? Наверное, потому что из всех возможных мест проведения записи именно здесь бульканье получалось самым сочным и звучным.

Рассказывая о первопроходце, необходимо упомянуть и о тех особенностях серии, которые были заложены именно в оригинальной игре: это и отсутствие инвентаря, и полное пренебрежение авторов диалогами, и вид от первого лица, и невозможность смерти главного героя. Впоследствии практически все проекты линейки Myst сохранили верность традициям. Была среди них одна и очень любопытная черта, о которой мы расскажем чуть подробнее. Речь идет о видеовставках с участием живых актеров, причем это не были приглашенные со стороны служители Талии и Мельпомены, а сами авторы игры. Например, в оригинальном Myst мы смогли полюбоваться Рэндом Миллером в ролях создателя "эпох" Атруса и его сына Ахенара, а также Робином Миллером в образе второго отпрыска демиурга - Сирруса. Несмотря на то, что актерские таланты основателей Cyan Worlds не подлежали сомнению, все-таки подобный ход оказался весьма оригинальным.

PM: *Все просто, в те времена у нас были проблемы с финансами, и потому Рэнду и Робину пришлось выступить в такой вот необычной для себя ипостаси.*

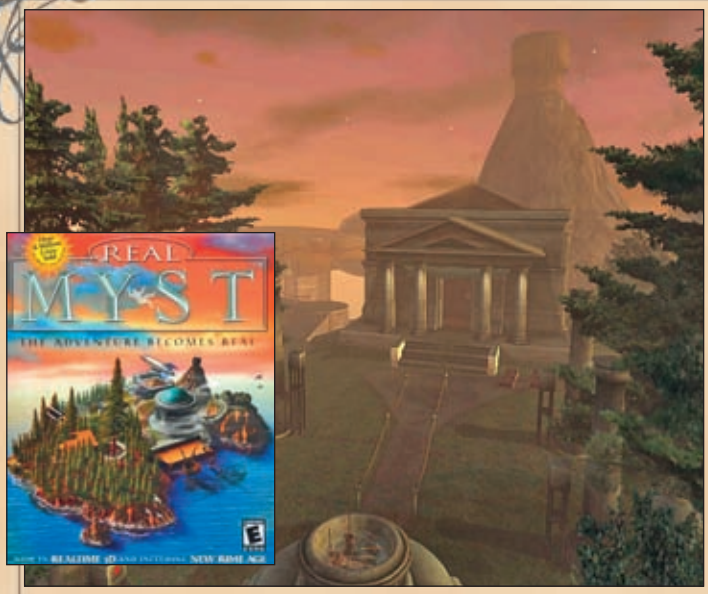
Riven (1997)

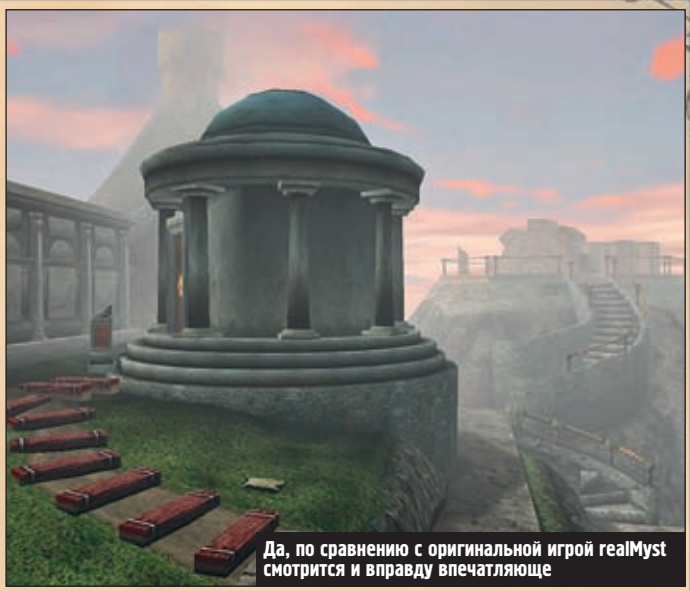
Продолжение Myst было запланировано разработчиками изначально. А иначе как еще можно трактовать прощальные слова Атруса в концовке оригинальной игры, когда он намекал о нашем следующем путешествии, целью которого должно было стать спасение его жены Катерины (заточенной в мире-тюрьме Riven)? Но, несмотря на то, что наши догадки оказались верны, сиквел пришлось ждать в течение долгих четырех лет. Хотя на то были объективные причины.

PM: *Riven был во всех смыслах более масштабным проектом, чем Myst, и, естественно, его создание заняло больше времени, чем разработка оригинала. Размеры игры, графика, пазлы, дизайн, ролики - все было выполнено на более качественном уровне. Также имел значение и тот факт, что коммерческий успех Myst позволил нам не ограничиваться рамками бюджета. Мы хотели сделать игру настолько хорошей, насколько это вообще возможно.*

Что ж, разработчикам удалось нас удивить, игра получилась просто сказочной (кстати, размещалась она аж на 5 CD!), а сумма, вырученная от ее продажи, перекрыла даже прибыли от Myst. Тогда будущее серии виделось светлым и безоблачным...

А захватил ли я полотенце?




Да, по сравнению с оригинальной игрой realMyst смотрится и вправду впечатляюще

realMyst (2000)

По сути этот проект являлся ремейком классического Myst 1993 года, что может поначалу вызвать справедливое недоумение. Не рановато ли выпускать переиздание собственной игры (пусть и дополненное новой эпохой)? Но на самом деле realMyst был таким же революционным проектом, как и его предшественник семилетней давности, поскольку в нем разработчики впервые перевели свою вселенную в мир полного и практически "живого" (в плане анимации) 3D. Сами создатели охарактеризовали новую версию Myst как именно ту игру, которую хотели создать братья Миллер в 1993 году, но не смогли по причине несовершенства технологий.

Возможно, этот прорыв сыграл с серией злую шутку, поскольку все попытки девелоперов использовать в дальнейших проектах пререндеренные локации наталкивались на критику со стороны значительной части поклонников Myst. Раз вкусив запретных плодов третьего измерения, фанаты вправе были ожидать подобных красот и в следующих частях игры. Возможно, так бы оно и было, если бы новые серии Myst разрабатывала Cyan Worlds...

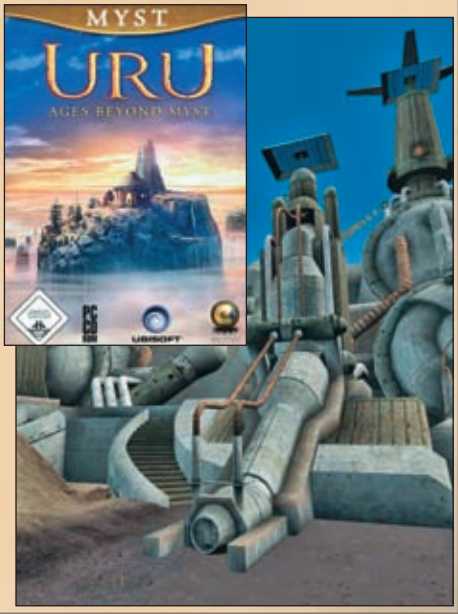
Myst III: Exile (2001)

Как говорят, еще в 2000 году Cyan Worlds занялась созданием концепции проекта Uru, а потому право сделать триквел серии Myst было даровано калифорнийской студии Presto Studios, отметившейся до этого неплохой адвентюрной серией The Journeyman Project. Собственно говоря, славное прошлое нового разработчика было единственным, что объединяло два обзора, опубликованных по игре в "Навигаторе". Илья Николаевич игру хвалил (рейтинг 7.5), а Владимир Юрковский - ругал (рейтинг 4.8). Причина такого дуализма кроется в том, что Presto, проигнорировав достижения realMyst, вернулась к пререндеренной графике. Конечно, Exile отличалась от предшественников внутренним наполнением. Здесь присутствовали новые миры и оригинальный сюжет, рассказывающий о том, как некий Сааведро из мести нашему знакомому Атрусу (за грехи его сыновей) украл книгу-портал в идеальную эпоху. Наверное, для любой другой игры подобных изменений оказалось бы достаточно для выпуска продолжения. Но ведь в случае Myst именно технологии во многом определяли атмосферу и геймплей, и именно поэтому часть фанатов расценила подобный возврат к старым приемам как начало вырождения великой серии. А что по поводу Myst III думают сотрудники компании Cyan Worlds?

PM: *Большинство из нас с удовольствием играло в Exile. Мы считаем, что ребята из Presto Studios сделали фантастическую игру.*

Uru: The Ages Beyond Myst (2003)

Пока фанаты ломали копья, оценивая Myst III: Exile, в недрах Cyan Worlds зрела самая настоящая играбомба. По идее создателей, Uru: The Ages Beyond Myst должна была стать онлайновой вселенной, где каждый желающий мог бы принять участие в разгадке секретов исчезнувшей цивилизации D'ni. Полное 3D, вид от третьего лица, бесчисленное множество новых миров, общий зал, где суммировались бы находки игроков - вот она, казалось, отрада всех поклонников Myst. Но, увы, до релиза дожила только оффлайновая версия игры, и стало ясно, что мист-революция не состоялась. Uru, прежде чем окончательно кануть в Лету, еще некоторое время агонизировала, что вылилось в выпуск двух адд-онов (надо же было постараться хоть как-то использовать авторские наработки). Первым из дополнений стал бесплатный довесок Uru: to D'ni, а вторым - уже коммерческий проект Uru: The Path of the Shell. Провал игры стал очень серьезным ударом для Cyan Worlds, от которого разработчикам не удалось оправиться и по сей день.



МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Чтобы помочь всем желающим лучше понять и прочувствовать мир Myst, братья Миллер написали несколько книг, рассказывающих о биографиях главных действующих лиц и об истории цивилизации D'ni (The Book of Atrus, The Book of Ti'ana и Myst: The Book of D'ni).

МЕЖДУ ПРОЧИМ...

Внимательные игроки наверняка заметили, что два персонажа Myst V: End of Ages: Эшер и Ииша произносят некоторые слова (например, "D'ni") по-разному. Мы попросили Райана Миллера прокомментировать эту ситуацию.

PM: *Эшер - это первый представитель цивилизации D'ni, речь которого мы смогли услышать в играх серии Myst. Благодаря ему стало понятно, что существуют различные способы модификации произношения слов языка D'ni для усиления их значения.*

PM: *Мы потратили на реализацию этой задумки очень много денег, и ее фиаско негативно сказалось на нашей компании. Последствия ощущаются до сих пор. Был даже момент, когда у Cyan Worlds не осталось средств на разработку новых игр, так что нам пришлось уволить почти всех сотрудников* (речь идет о недавнем исчезновении Cyan - прим. ред.). *Однако по счастливой случайности эту проблему удалось решить, так что через неделю мы попросили их снова вернуться на работу.*

Myst IV: Revelation (2004)

На этот раз Cyan Worlds приняла участие в разработке очередной части Myst, но, правда, только в роли консультанта. После неудачи с Uru компания Ubisoft (владелец прав на серию) решила доверить главенствующую роль в создании игры своему монреальскому подразделению. По этим или по другим причинам в плане графики Myst IV в очередной раз обманул ожидания поклонников 3D, поскольку сохранил преданность старым добрым пререндеренным бэкграундам. Но, если забыть про технологическое топтание на месте и сосредоточиться, например, на сюжете, то в этом плане Revelation был весьма важен для всей серии в целом, поскольку знакомил нас с ключевым персонажем вселенной Myst , Иишей (впервые она, правда, появилась в Exile, но тогдашний ее младенческий возраст не позволял воспринимать ее всерьез). В четвертой части дочери Атруса (достигшей к этому моменту поры младшего школьного возраста) пришлось оказаться в центре весьма и весьма неприятных событий...

PM: *Иише довелось через многое пройти в Myst IV, так что взрослеть она начала очень рано. Все те события, которые она пережила в своей жизни, кардинальным образом изменили ее. Кстати, это были не только внутренние метаморфозы. На личность Ииши очень сильно повлияли воззрения созданий Бахро, в чьих обычаях было отображать важные жизненные события в своем облике. В результате во внешнем виде Ииши стали проявляться следы посещенных ею эпох. Это были украшения, одежда и даже та татуировка, что вы могли видеть на ее лице в пятой части игры.*

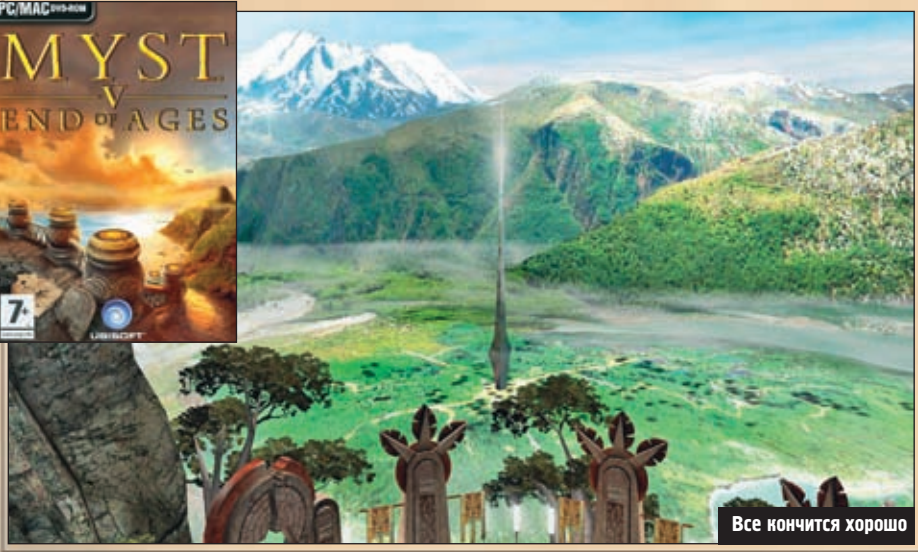
Myst V: End of Ages (2005)

В игре, ставшей заключительным аккордом для серии Myst, Cyan Worlds как будто решила вернуть все долги своим почитателям. Наконец-то адвентюра обзавелась полноценным трехмерным движком. Подвергся изменениям и геймплей, что вылилось, например, в понижение сложности головоломок и позволило геймерам сосредоточиться на исследовании новых миров.

С выходом Myst V в этой истории поставлена точка. Пришла пора закругляться и нам, но напоследок мы попросили Райана Миллера поделиться своими соображениями по поводу окончания эпохи Myst, а заодно и поведать, какие из миров этой серии ему наиболее симпатичны.

PM: *В End of Ages мне очень нравится эпоха Laki'ahn, а если выбирать из абсолютно всех игр, то это, наверное, будет Kadish Tolesa. А напоследок я хотел бы сказать, что, безусловно, Myst - это существенная часть моей жизни. Я бесконечно благодарен своей судьбе, которая предоставила мне возможность приобщиться к этой великой серии, заканчивающейся с выходом End of Ages. Но в то же время я считаю, что перемены всегда к лучшему.*

Да будет так!



Все кончится хорошо

*Михаил "M19*Miker" МИРЧУК*

НОВОСТИ ЦИФРОВОГО СПОРТА

Новые встречи в Warcraft 3 League

За последний месяц прошло несколько встреч в рамках крупнейшей онлайн лиги по Warcraft под названием WC3L. Сначала самый сильный шведский клан SK-gaming без особых проблем выиграл у американцев из Check6 со счетом 3:1. В числе знаменитых игроков, которые принимали участие в этой встрече, оказались SK.Insomnia, SK.Zacard, SK.ElakeDuck, check6.Wizard. Практически одновременно с основными играми состоялись еще две встречи. Сначала Incredible Teamaction проиграла со счетом 3:2 Teamplay.it, а затем fnatic Team выиграла у Team Pentagram 4:0.

Записи всех игр вы найдете на диске.

Царь горы

В рамках все той же лиги WC3L регулярно проходит событие под названием King of the Hill. Организаторы шоу-матча выбирают претендента, и тот, если выигрывает, становится новым "царем горы". За этот месяц состоялось две встречи: сначала сразились китаец Sky и кореец Check. Оба они являются членами знаменитой азиатской команды World Elite (WE). Check, который играет за эльфов, победил хумана Sky со счетом 3:1. Противником WE.Check'а во второй раз стал лучший корейский игрок за нежить - mouz.BenQ.GoStop, тот самый, который прошел отборочные WCG, сумев победить Spirit_Moon'а. Но эльфу удалось выиграть со счетом 3:2.

Все игры вы найдете на диске.

Профессионалов не будет

Если вы живете в Санкт-Петербурге или области и неплохо играете в Warcraft, то у вас есть реальная возможность выиграть немало ценных призов в новой лиге для непрофессионалов. Первый рейтинговый турнир состоялся 23 октября, последний, девятый, пройдет 18 декабря (проводятся они каждое воскресенье), после чего будет гранд-финал. Количество предоставленных организаторами призов впечатляет.

Призовой фонд рейтинговых турниров

1 место: мобильный винчестер 30 Гб LaCie MobileHardDrive или туристическая путевка на пароме Финляндия-Швеция на 1 человека на три дня, а также депозит в Интернет-центре "5.3 GHz" на сумму 1000 рублей.

2 место: телефонные и мультимедийные гарнитуры "Plantronics", а также депозит в Интернет-центре "5.3 GHz" на сумму 700 рублей.

3 место: уникальные программные продукты от компаний Bitrix, StarForce, Agnitum, депозит в Интернет-центре "5.3 GHz" на сумму 500 рублей.

1-8 места: билеты в кинотеатр "Мираж Синема", подарки от Интернет-центра "5.3 GHz".

Все 32 участника 1 этапа получают в подарок лицензионные игры от компаний "1С" и "Бука".

Призовой фонд гранд-финала

1 место: путевка на пароме для двоих Финляндия-Швеция на 3 дня (двухместная каюта, все включено).

2 место: мультифункциональный Mobile Hard Drive LaCie объемом 40 Гб.

3 место: монитор 17" NEC AccuSync LCD72VM.

1-8 места: билеты в кинотеатр "Мираж Синема", подарки от Интернет-центра "5.3 GHz".

Все 16 участников получают лицензионные игры от 1С и Буки.

Соревнования будут проводиться в Интернет-центре "5,3 GHz" по адресу: г. Санкт-Петербург, Большой пр. ПС, 35, киноцентр "Мираж Синема". Стоимость участия - 200 рублей. Более подробную информацию вы можете найти на сайте лиги по адресу *www.5.3ghz.ru/wc3*.

It's showtime!

Организаторами беспрецедентного шоу вновь стала лига WC3L. Она устроила встречу 4K.Grubby, который считается лучшим европейским игроком, со Spirit_Moon'ом, сильнейшим корейским прогеймером, выигравшим WEG I и II, сезон MWL I, MBC PLV, OGN и множество других азиатских турниров. Желающих увидеть игру сильнейших прогеймеров мира набралось несколько сотен тысяч. В результате кореец одержал победу над голландцем со счетом 3:1, но было решено сыграть еще пятую партию. Игроки поменялись расами: Grubby играл за эльфов, Moon - за орков.

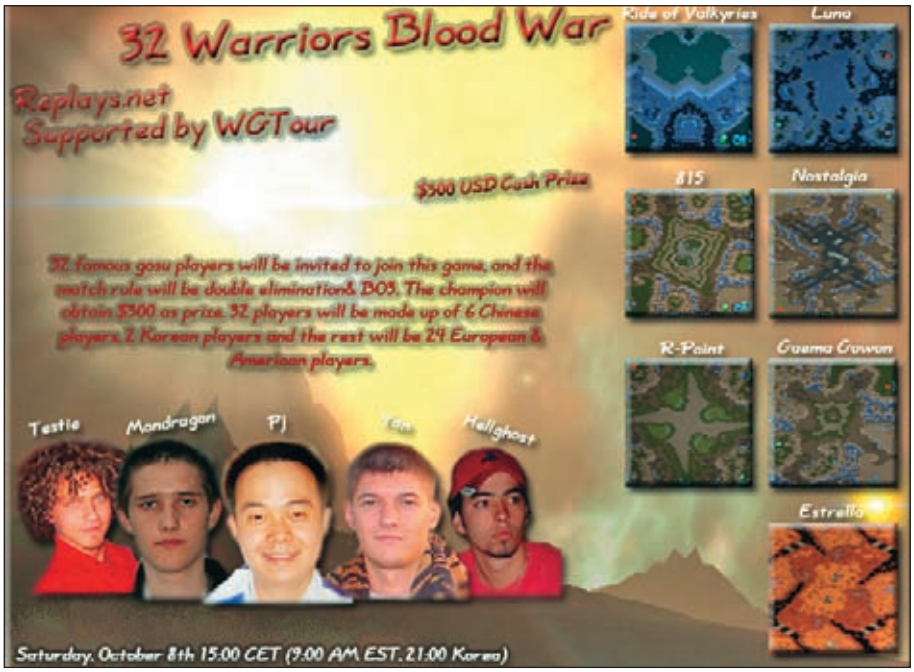
Записи игр вы найдете на диске.

Новый АСУС - новые дисциплины

Одиннадцатый по счету турнир от ASUS пройдет 26-27 ноября в двух столичных клубах Flashback и VikaWeb. Участников на этот раз будет около восьмисот, а призовой фонд составит 400 тыс. рублей. Принять участие может каждый, кто зарегистрируется и заплатит вступительный взнос. Исключением является номинация Counter-Strike: здесь для того, чтобы попасть в финал, необходимо пройти квалификацию у себя в регионе.

Девять номинаций: Counter-Strike 5v5, Warcraft 3: DOTA 5v5, Warcraft 3: TFT 1v1, Quake 3 1v1, Quake 4 1v1, Unreal Tournament 2004 1v1, Starcraft: Broodwar 2v2, FIFA 2006 1v1, Need For Speed: Most Wanted 1v1.

Подробную информацию о турнире вы сможете найти на сайте *cyberfight.ru*.



32 Warrior Blood War

Крупнейший китайский портал Replays.Net, посвященный Starcraft и Warcraft, организовал онлайновый турнир по приглашениям под названием 32 Warrior Blood War. В нем приняли участие 32 лучших игрока со всего мира, среди них два представителя из Кореи, шесть из Китая, остальные из Европы и Америки. Приз за первое место - $300. Россию представляли Androide, Advokate и EX, среди других фаворитов можно выделить Mondragon, Testie, Pj, Clawson, Ogogo, Day, Blackman, Breakdown, Draco, Legendary. Успешнее всех из россиян выступил победитель WCG Russia 2005 ROX.Ex[TmG]. Он проиграл в финале корейцу Ogogo со счетом 3:0, а затем китайцу LinYu)Pj - 3:2. В итоге - третье место.

Полуфинальные и финальные игры вы найдете на диске.

Quake 4 на CPL Winter

Мы уже писали о том, что Quake 4 был выбран основной дуэльной дисциплиной на крупнейшей лиге Cyberathlete Professional League. Это значит, что нас ждет около дюжины турниров по всему миру с солидным призовым фондом. Регистрация на первый турнир под названием CPL Winter закончилась ровно за сутки. В списке зарегистрировавшихся есть такие знаменитые игроки в Quake 3, Painkiller и Unreal Tournament, как Vo0, daler, fox, SteLam, Fatal1ty, czm, Polosatiy, Purri, Akiles, Cooller и LeXeR.

Подготовка российской сборной

В этом году организаторы WCG Russia потратили часть средств на подготовку российской сборной к поездке в Сингапур. Всем прошедшим на гранд-финал игрокам предоставлена возможность тренироваться в клубе Playground. Ежедневно здесь можно встретить Virtus.Pro, Androide, EX, Flash, Neytpon и других знаменитых прогеймеров. Тренировки проходят как по локальной сети, так и по интернету, качество связи с европейскими серверами оценено игроками на "отлично". На диске вы найдете несколько видео тренировочных матчей с комментариями самих игроков по Starcraft и Warcraft.

С получением необходимых документов пока никаких проблем не возникало. 14 ноября сборная России, надеемся, полном составе, полетит в Сингапур.

Выбираем и играем

Онлайн голосование, которое проводят организаторы WCG, должно определить дисциплины следующих всемирных игр. Конечно, окончательный список номинаций будет во многом определяться тем, насколько каждый из создателей игры или ее спонсор заинтересован в продвижении своего детища в киберспортивной среде. Все игры поделены на шесть жанров: Fighting, Racing, Sports, FPS, RTS и RPG. В каждой группе предстоит выбрать две игры. Вы можете поучаствовать в голосовании, которое проходит по адресу *www.worldcybergames.com/temp_poll/poll_game_2006_1.asp*.

Интересно, что в списке номинаций RPG присутствуют онлайновые Linage 2 или World of Warcraft. Сложно представить, каким способом будут организованы соревнования по этим играм.

Претенденты:

FPS
- Call of Duty
- Counter Strike
- Doom 3
- Halo 2
- Quake 4
- Unreal Tournament

RTS
- Age of Empires series
- Rome: Total War
- StarCraft: Brood War
- WarCraft 3: Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War

FTG
- Dead or Alive Series
- Mortal Combat
- Soul Calibur 2

Racing
- Burnout 3: Take Down
- Colin Mcrae Rally 2005
- Forza Motorsport
- Gran Turismo Series
- Midnight Club 3: DUB Edition
- Moto GP 3
- Need for Speed series

Sports
- FIFA 2006
- Madden NFL 2006
- NBA Live 2006
- NHL 2006
- Tiger Woods PGA Tour 2006
- World Soccer Winning Eleven Series (Pro Evolution Soccer)

RPG
- Everquest 2
- Final Fantasy X-2: International + Last Mission
- Guild Wars
- Lineage 2
- World of WarCraft

Новая серия

Мы уже писали о крупном онлайновом турнире по Warcraft, который проводится каждое воскресенье сайтом *www.incup.de*. Призовой фонд составляет 200 евро, участие бесплатное. Предварительных заявок принимается 1300. За час до турнира необходимо подтвердить участие, и в этот момент начинается настоящий ажиотаж, ведь к играм будут допущены лишь 512 человек. Как правило, уже через несколько минут свободные места заканчиваются.

В настоящее время проводятся игры осеннего сезона (Fall Season), первый турнир выиграл прогеймер Jang-JaeHo, более известный под ником Spirit_Moon. В финале он встретился с поляком TeRRoR[FX] и победил со счетом 3:0.

Наиболее интересные игры турнира вы найдете на диске.

Первые итоги Russian Starcraft Cup

В прошлом номере мы писали о новом российском кубке по Starcraft. Он примечателен тем, что участвовать могут все желающие. Игроки здесь разделены на "про" и "непро". Призовой фонд чемпионата на первый сезон составляет более $3,5 тыс. На данный момент завершилась квалификация среди профессионалов. По итогам четырех рейтинговых турниров определились победители.

1-2 место - Bruce и yAn - $400 и $250, путевка на финал
3 место - Escape - $200
4 место - Ex - $150

На диске вы найдете около полусотни реплеев с последнего тура.

Стиль фанк в киберспорте

В конце октября компания fUnc Industries, создатель популярного пластикового ковра fUnc Surface 1030, начала продавать новую, усовершенствованную версию fUnc'a под названием Archetype. От предшественника она унаследовала два типа поверхности: гладкую для более быстрых движений и шершавую для более точного прицеливания, а также держатель мышиного хвоста. В новой модели на 20% увеличена площадь рабочей поверхности, немного изменена ее форма и дизайн. Кроме того, подставка под ковер теперь представлена в двух вариантах: пластиковом и алюминиевом. Стоимость первого варианта составляет $25, второго - $40. Заказать ковер можно на сайте *www.func.net*.

Евгения "nefanda" ГУСЕВА

Я ЛЮБЛЮ ПОБЕЖДАТЬ

Ты готов лучше всех, ты ехал издалека и должен выиграть!
Директор клуба "Армсинг" Владимир Медведев

Интервью с финалистом WCG Russia 2005 WCIII:TFT Юрием Каревым

Одной из сенсаций WCG Russia этого года стал парень из Владивостока, обошедший таких именитых и искусных игроков по Warcraft'y, как Caravaggio и Flash, и занявший второе место после бесспорного фаворита соревнований - Deadman'a. Юрий Карев уже не первый год участвует в крупных турнирах, каждый раз преодолевая расстояние от Владивостока до столицы. Он давно стал заметной фигурой в киберспорте, однако его шаги были неторопливыми, аккуратными, поэтому пресса почти не проявляла к нему интереса. Однажды мы решили исправить эту несправедливость и договорились о встрече.

Навигатор Игрового Мира: **Для начала ответь на вопрос, который, вероятно, интересует многих: как звучит твой ник?**

Юрий "neytpoh" Карев: Нейтрон, Нейтпох, Нетропох, Нептун... у меня много ников.

НИМ: **Откуда столько вариантов?**

ЮК: Когда я начинал играть, все знали меня под ником "Юрчик". Когда стал добиваться чего-то, захотелось, чтобы имя было более оригинальным, звучным. Отлично помню, как шел в магазин и по дороге придумал это имя - Нейтрон. Когда обдумывал, как это будет писаться, остановился на нике, который будет варьироваться в произношении - Neytpoh. Подумал, что так будет интереснее.

НИМ: **С какого возраста ты играешь?**

ЮК: За компьютерные игры уселся в три года. Родители были только за.

НИМ: **Их профессии связаны с компьютерными технологиями?**

ЮК: Нет. Они оба инженеры. Отец тогда как раз сам начинал осваивать комп, поэтому ему было приятно, что сын так рано стал интересоваться серьезной техникой.

НИМ: **Как ты попал в киберспорт?**

ЮК: Меня подтолкнул друг, который теперь только и твердит, что с игрушками надо завязывать. Я пришел к нему в гости и увидел, как он играет в Warcraft по интернету. До этого я проходил дома кампании, играл по сети, но это был совсем другой уровень. Он мне помог настроить домашний компьютер. С тех пор я играл только в "Bap". Потом он же мне сказал, что купил лицензионную версию и играет в ладдере. Я тоже купил лицензию, мы тренировались вместе, но он быстро бросил, ему надоели тренировки, а я вот подался в киберспорт.

НИМ: **Ты помнишь свой первый чемпионат?**

ЮК: На первом своем турнире по Warcraft'y я сразу занял четвертое место. После этого стал ходить по клубам и тренироваться с местными геймерами. Поднимался все выше и выше. Стал первые места занимать. А в 2003 году впервые попал на WCG. Тогда очень сложно было пройти отборы.

НИМ: **И какое ты место занял тогда?**

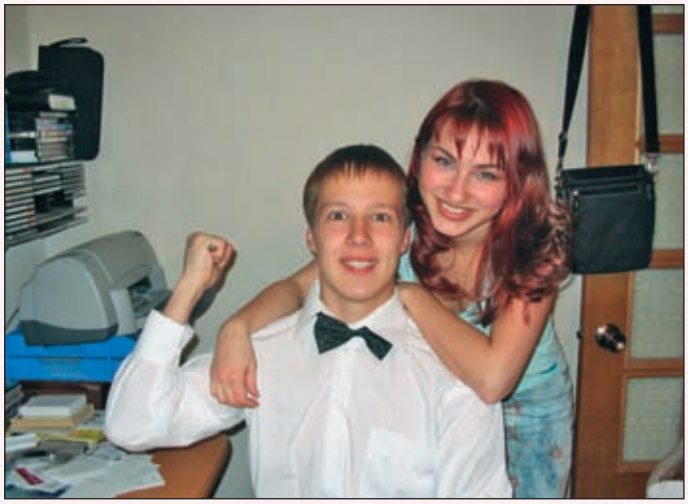
ЮК: Пятое. Я просто играл, не ставя цели попасть в Корею на финал. Помню, как выиграл у Кармы в четвертьфинале. Еще один парень из Владивостока тоже неплохо шел, добрался до полуфинала. А я даже не знал, что в полуфинале, особо старался не заморачиваться этим... Как раз вел 1:0. И организатор наш проходит и говорит: "Давай, Юра, одна игра - и ты в Корее!" И тут у меня началось волнение какое-то, сразу две игры подряд слил. В итоге - только пятое место.

НИМ: **Кем ты вначале играл?**

ЮК: Начинал я за эльфа. Как раз четвертое место в своем первом турнире я занял эльфом. Потом перешел на нежить, мне очень нравилось за них играть. Вошел в топ 40 Европы в ладдере с этой расой. Но в городе самыми сильными игроками были два орка и один хуман. Хумана эльф вы-

Друг приведет меня к победе! Neytpoh и Invisible

Приятно, когда дома тебя ждет такая красавица



нести никак не мог. Я не знал, что делать... Отец тогда как раз начал договариваться о путевках в Москву на WCG для нашей команды, поэтому мне надо было во что бы то ни стало занять первое или второе место. Нужно было принимать решительные меры, и я рискнул - перешел на орков, две недели тренировался и выиграл второе место.

НИМ: **Почему ты выбрал именно "Варкрафт"? Ты что-то еще пробовал?**

ЮК: Играл и в "Старкрафт", и в стратегии всякие... Просто успех на первом же чемпионате меня воодушевил - очень люблю побеждать.

НИМ: **Какую роль отец сыграл в твоей киберспортивной карьере?**

ЮК: Он всегда поощрял мое увлечение играми. Когда была CS команда, он нас подбадривал, хотя мы проигрывали. А когда я занял четвертое место, он еще больше заинтересовался, стал следить за тренировками, даже подскажет иногда: "Чего арчей не лечишь!"

НИМ: **А на девушку времени хватило?**

ЮК: Да, мы давно встречаемся... Но, когда мы надолго поссорились, я значительно поднял свой уровень игры.

НИМ: **Может, это не стоит включать в интервью, а то она обидится?**

ЮК: Нет, я от нее ничего не скрываю. Более того, мой стиль жизни разбавляет наши отношения, поэтому она никогда не скажет "Либо я, либо она!"

НИМ: **Как тебе удается совмещать учебу и спорт?**

ЮК: Как спортсмену, мне без проблем продлевают сессию, разрешают не посещать занятия. Не было бы таких послаблений, я мог бы запросто вылететь из универа: приходится отрабатывать все прогулы, самому нагонять, учиться. Более того, университет спонсирует мои поездки в Москву.

НИМ: **У тебя есть какие-то особенности в системе тренировок?**

ЮК: Да, до московских турниров начинаю переходить на столичное время - до семи утра играю, а потом сплю. Потом приезжаю примерно за неделю в Москву, еще здесь привыкаю, акклиматизируюсь, тогда я в норме.

НИМ: **Чаще всего с кем тренируешься?**

ЮК: В ладдере. Иногда играю с сильными противниками по лану.

НИМ: **Как, по-твоему, тренироваться эффективнее?**

ЮК: Сейчас лучше по лану, потому что в ладдере очень много карт ненужных, на которых играть нет смысла - их нет на серьезных чампах.

НИМ: **По сколько часов в день ты тренируешься?**

ЮК: По 10 часов! Оставшиеся 14 лучше отдыхать.

В полет за очередной победой

НИМ: **Как тренируешься к Сингапуру?**

ЮК: До этого отдыхал дома, играл в "Доту", морально готовился к долгим тренировкам здесь, в Москве.

НИМ: **Почему именно Илья aka Invisible стал твоим тренером?**

ЮК: Потому что его советы, его руководство, его поддержка здесь улучшили мой уровень игры.

НИМ: **У тебя есть какие-то главные соперники в игре?**

ЮК: Да, у меня был основной соперник, которому я хотел отомстить за свои поражения в 2003 и в 2004 годах, - это Карма.

НИМ: **И как? Получилось?**

ЮК: Нет, он не дошел до меня... слишком рано вылетел.

НИМ: **А что теперь? Карма ушел...**

ЮК: Теперь Андрей Соболев остался... Его надо выигрывать.

НИМ: **Почему именно он?**

ЮК: Flash'у я проиграл и потом отомстил, взял реванш, а Андрей пока для меня остался непобедимым.

НИМ: **Когда ты планируешь взять над ним верх?**

ЮК: В Сингапуре.

НИМ: **До Сингапура стратегии какие-то свои будешь светить?**

ЮК: А у меня нет своих страт. До этого WCG я тренировал одну стратегию - против эльфов. Она сработала против Niker'a. Но в основном играл стандартно. Стараюсь подстраиваться под ход игры и менять стратегию в процессе.

НИМ: **Почему в финале так пролетел без шансов?**

ЮК: Просто не мог сосредоточиться на игре, непривычно было... не мог собраться. В игровой зоне все могло бы пройти лучше.

НИМ: **Считают, что в России Deadman'а не может сделать никто. Ты думаешь, у тебя есть шансы?**

ЮК: Конечно, просто никто себе такой цели не ставит, все думают: Deadman - первый, а я буду вторым. А у меня есть такая цель. На турнире Armsing Cup я занял второе место после Андрея, но он уже опасался меня и поставил во второй игре против моих эльфов орка, сославшись на то, что он не очень хорошо играет эльф на эльф. Он ведет себя очень аккуратно со мной, понимает, что я покушаюсь на его трон.

НИМ: **На что рассчитываешь в Сингапуре?**

ЮК: Хочу занять призовое место.

НИМ: **А кто займет остальные места?**

ЮК: Больше всего опасаюсь Грабби, потом Дедмана.

НИМ: **Будешь специально против них готовить что-то?**

ЮК: Нет, буду просто тренироваться.

НИМ: **Назови своих любимых героя и юнита в Варе?**

ЮК: Нравится ПитЛорд - красиво зажигает парень - и виверны - когда их пачка, это тоже красиво.

НИМ: **Клан, в котором ты состоишь, европейский?**

ЮК: eN - был русско-немецким кланом. Потом, с приходом команды CS, клан сменил название на QPool.

НИМ: **Что дает тебе это членство?**

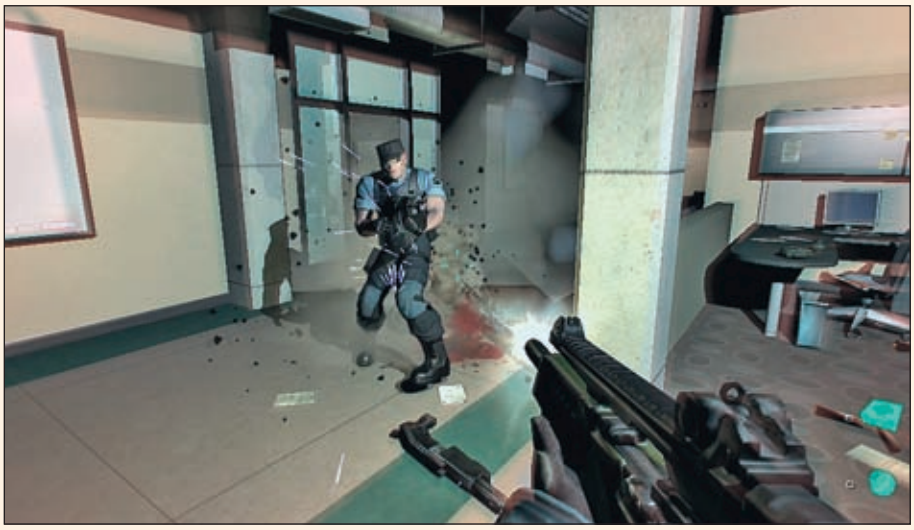
ЮК: Общение - пытаюсь выучить немецкий язык, участие в лигах, ну и плюс деньги платят.

НИМ: **Какие девайсы у тебя?**

ЮК: Да обычные... они не так много решают. В 2004 году мы тренировались в клубе, и Димас все-таки умудрился выиграть одну игру у Майкера на шариковой мышке. Сейчас у меня мышка MX500 - досталась в наследство от одного CS-ера, ковер - C58, уши мне не нужны особо, клавиатуру беру обычную из дома.

НИМ: **Твои пожелания читателям журнала.**

ЮК: Если хочешь чего-то добиться, ставь цель и иди к ней, никуда не сворачивай! Геймерам - не едьте на турнир просто поиграть, только побеждать, и вы победите.



F.E.A.R.

Нажмите клавишу для разговора (по дефолту - на "T") и наберите одну из нижеследующих команд, а потом нажмите "Ввод":

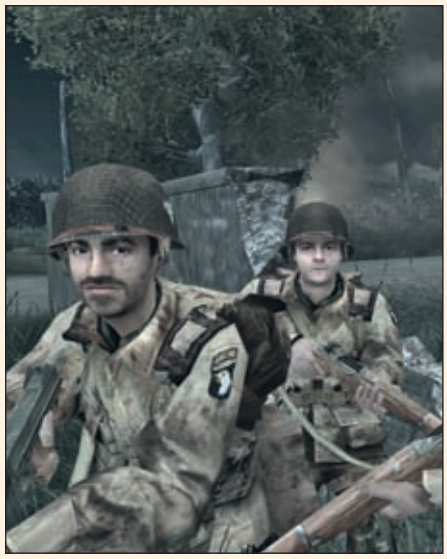
notarget - невидимость
god - неуязвимость
ammo - полный боезапас
armor - полная броня
health - полное здоровье
guns - дает все пушки
kfa - все пушки, полный боезапас, броня и здоровье
tears - все пушки и неограниченный боезапас
gears - увеличивает здоровье и убыстряет рефлексы
gimmegun pistol - дает пистолет
gimmegun dual pistols - дает два пистолета
gimmegun submachinegun - дает SMG
gimmegun shotgun - дает дробовик
gimmegun assault rifle - дает штурмовую винтовку
gimmegun semi-auto rifle - дает полуавтоматическую винтовку
gimmegun nail gun - дает nail gun
gimmegun cannon - дает cannon
gimmegun plasma weapon - дает плазмоган
gimmegun missile launcher - дает ракетницу
gimmegun frag grenade - дает осколочную гранату
gimmegun trip bomb - дает trip bomb
gimmegun pipe bomb - дает pipe bomb
poltergeist - включает режим призрака
maphole - следующий уровень
build - показать версию игры
pos - показать позицию игрока

Brothers in Arms: Earned in Blood

Примечание: для того, чтобы получить доступ к читам, необходимо отредактировать файл eib.ini в каталоге "system" в директории игры. Найдите заголовок "[Engine.GameInfo]" и добавьте под ним строку "bCheats-Enabled=True". Затем найдите заголовок "[Engine.Console]" измените строку "ConsoleKey=0" на "ConsoleKey=192". Затем нажмите [~] во время игры, чтобы вызвать консоль, и наберите один из кодов. В игре отсутствует подтверждение того, что код был введен правильно.

При каждом сеансе игры вам придется заново редактировать строку "ConsoleKey", чтобы получить доступ к читам.

god - режим бога
fly - режим полет
ghost - возможность проходить сквозь стены
walk - отрубить полет и возможно проходить сквозь стены
allweapons - получить все оружие
allammo - получить дополнительный боезапас
invisible [0 or 1] - включить/выключить невидимость
killall - убить всех
loaded - получить все предметы
unloaded - убрать все предметы
loadspmap [название карты] - загрузить определенную карту
oldmovie - включить режим "старого кино"
summon [название предмета] - отреспавнить определенный предмет
blindai [0 or 1] - включить/выключить слепоту AI



deafai [0 or 1] - включить/выключить глухоту AI
blindenemies [0 или 1] - включить/выключить слепоту врагов
deafenemies [0 или 1] - включить/выключить глухоту врагов
supersquad - режим бога для всего вашего отряда
Введите "2ndsquad" как имя вашего профиля, чтобы открыть все уровни, включить режим "старого кино", supersquad и неограниченный боезапас.

Age of Empires 3

Нажмите "Ввод", чтобы вызвать окно чата, и наберите один из следующих кодов:

A recent study indicated that 100% of herdables are obese - откармливает всех животных на карте
Give me liberty or give me coin - дает 10000 монет
Medium Rare Please - дает 10000 продовольствия
Nova & Orion - дает 10000 экспы
tuck tuck tuck - дает огромный красный грузовик, на котором можно везде проехать
X marks the spot - открывает карту, но не убирает "туман войны"
Ya gotta make do with what ya got - респавнит Mediocre Bombard в вашем главном городе
Sooo Good - включает "Musketeer'ed!", когда вас убивают мушкетеры
Speed always wins - убыстряет темп получения ресурсов и строительства в сто раз
this is too hard - выиграть миссию в синглплеере

Quake 4

Нажмите [Ctrl + Alt + ~] во время игры, чтобы вызвать командную консоль, и введите следующие команды:

give item_health_mega - дает megahealth
g_showplayershadow 0 или 1 - убрать или оставить тени
com_showfps 0 или 1 - включить/выключить счетчик FPS
pm_thirdperson 0 или 1 - включить/выключить режим от третьего лица
give all - дает все пушки, полный боезапас, броню и здоровье
com_allowconsole 1 - позволяет открывать консоль одной клавишей [~]
editor - закрывает игру и открывает редактор карт
kill - самоубийство
testlight - создает новый источник света там, куда вы укажете
benchmark - тестирование игры
give weapon_dmg - дает dark matter gun
give weapon_grenadelauncher - дает гранатомет
give weapon_hyperblaster - дает гипербластер
give weapon_lightninggun - дает лайтнинган
give weapon_machinegun - дает мэшинган
give weapon_nailgun - дает гвоздомет
give weapon_railgun - дает рейлган
give weapon_rocketlauncher - дает ракетницу
give weapon_shotgun - дает шотган
give weapons - дает все пушки без патронов
give quad - дает квад
give ammo - дает патроны
give all weapons - дает все пушки
gfxinfo - информация о видеокарте
pm_noclipspeed # - ваша скорость в режиме "сквозь стены"
pm_crouchspeed # - ваша скорость в приседе
pm_speed # - ваша скорость в режиме бега
pm_jumpheight # - высота вашего прыжка
quit - немедленно выйти из игры
g_fov # - угол обзора
give armor - максимальная броня
give health - максимальное здоровье
killmonsters - убрать всех монстров и NPC с уровня
poplight - убирает все созданные источники света
screenshot X Y - меняет местами высоту и ширину скриншотов
timescale 1 - возвращает скорость игры к нормальной
avidemo - сохраняет записанную демку в файл avi
g_knockback 0 - не дает монстрам сбивать вас с ног
g_stoptime 1 или 0 - останавливает/запускает время
timescale 15 - ускоряет игру. Полезно при просмотре скриптовых сцен
noclip - позволяет двигаться сквозь стены
GOD - режим бога
notarget - невидимость
pm_runbob 0 - отключить покачивание при беге
pm_walkbob 0 - отключить покачивание при ходьбе
spawn monster_harvester_combat - отреспавнить механического паука
spawn char_doctor - отреспавнить доктора
spawn char_marine - отреспавнить морского пехотинца с оружием
spawn char_marine_fatigues - отреспавнить морского пехотинца в шортах и рубашке
spawn char_marine_tech_armed - отреспавнить морского пехотинца-ремонтника брони
spawn char_marine_medic - отреспавнить морского пехотинца-лекаря
spawn monster_repair_bot - отреспавнить ремонтного бота
spawn monster_makron - отреспавнить Макрона
spawn monster_gladiator - отреспавнить гладиатора
spawn monster_fatty - отреспавнить Fatty (большой неуязвимый босс)
spawn char_kane_strogg - отреспавнить Кейна в форме строгга
spawn monster_bossbuddy - отреспавнить босса Бадди
spawn monster_network_guardian - отреспавнить Network Boss
spawn monster_scientist - отреспавнить строгга-доктора
spawn weaponmod_rocketlauncher_homing - апгрейд ракетницы
spawn weaponmod_lightninggun_chain - апгрейд лайтнингана
spawn weaponmod_hyperblaster_bounce1 - апгрейд гипербластера
spawn weaponmod_machinegun_ammo - апгрейд мэшингана
spawn weaponmod_rocketlauncher_burst - апгрейд ракетницы
spawn weaponmod_nailgun_rof - апгрейд пейлгана
spawn weaponmod_nailgun_ammo - апгрейд пейлгана
spawn weaponmod_nailgun_power - апгрейд пейлгана
spawn weaponmod_nailgun_seek - апгрейд пейлгана
spawn weaponmod_railgun_penetrate - апгрейд рейлгана
spawn weaponmod_shotgun_ammo - апгрейд шотгана

Пароли для карт. Для загрузки карты введите пароль в консоли по образцу "map game/mapname", заменив mapname на соответствующий код

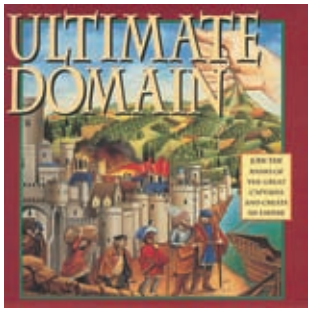
airdefense1 - Air Defense Base (начало игры)
airdefense2 - Air Defense Trenches
convoy2 - Aqueducts
convoy2b - Aqueducts Annex
convoy1 - Canyon
walker - Construction Zone
network2 - Data Networking Security
network1 - Data Networking Terminal
process2 - Data Processing Security
storage2 - Data Storage Security
dispersal - Dispersal Facility
process1 - game/process1
storage1 - game/storage1
hangar1 - Hangar Perimeter
hangar2 - Interior Hangar
mcc_landing - MCC Landing Site
core1 - Nexus Core
hub2 - Nexus Hub
hub1 - Nexus Hub Tunnels
mcc_1 - Operation: Advantage
mcc_2 - Operation: Last Hope
building_b - Perimeter Defense Station
putra - Putrification Center
recomp - Recomposition Center
medlabs - Strogg Medical Facilities
core2 - The Nexus
tram1 - Tram Hub Station
tram1b - Tram Rail
waste - Waste Processing Facility

Ultimate Domain

ВАССАЛОВ НЕТ

Жанр Вассал моего вассала **Издатель** Software Toolworks
Разработчик MC2-Microndo **Дата выхода** 1994

Сюзерен не моется. Сюзерен не чистит зубы, не ухаживает за ногтями, а десна его покрыты пятнами нездорового алого цвета. Изо рта сюзерена дурно пахнет лошадью и чем-то тухло-органическим. Белки глаз желты, а зрачки узки, точно игольное ушко. Сюзерен глупо шутит, громко смеется, брызгается никотиновой слюной и вообще ведет себя премерзко. Неприятный тип.



Если ваш вассал совсем развассалился - завассальте его как следует! То была присказка, сейчас будет сказка. Ой да в стране мифической, да в Genesia, где девки ляжкасты да мордасты, завелись владыки, до чужого добра жадные. И суждено тебе, читатель, возвеличиться над всеми прочими и уж задать выволочку ядреную да лихую. Неплохие планы, верно?

Вполне. Ultimate Domain и сейчас залежи игропроцесса имеет богатейшие, а уж в далеком "Годе Выпуска" игралось в нее водочным запоем, до потери пульса, дыхания и живости в конечностях. Стартуем по-олимпийски бодро, выбираем страну, сердцу угодную (хоть островное государство, хоть сушь безводную), и, бултыхая, погружаемся по самую маковку. Вопросов вовсе не возникнет - вот глобальная карта, вот территория подвластной державы, вот статистика, вот добыча ресурсов. Вода, древесина, металл, еда, камни. Удобрения. Кхм. Без последних в сельхозпрожектах никуда.

Возимся с провинциями-колониями, учитывая про себя их исключительные характеристики (количество населения, мораль и мощь армии), жмем на кнопку "End Turn"... Да-да, походовый режим в UD имеется, но с изящной хитринкой. Окончание хода происходит после определенного времени, а не затраченных действий. Изящно, умно. Исключительно.

Часы превращаются в минуты, минуты соревнуются, галопируют наравне с секундами. Мы воюем мечами и луками, а после пушками и прочими порождениями неизбежного технического прогресса. Мы - сюзерен. Владыка. Властелин.

А ведь это лишь крошечный участок карты

Dark Legions

СУМАСШЕДШИЙ ГРОССМЕЙСТЕР

Жанр Шахматы с дуринкой **Издатель** SSI **Разработчик** Silicon Knights
Дата выхода 1994

Королева откусила нос Ладье. Пешка открутила голову Офицеру. Король при виде Коня впал в буйную истерику, приземлил монарший зад на изрезанную черно-белыми квадратиками доску и по-бабьи принялся стенать о суровой своей доле. Гроссмейстера повязали в специальную манишку и отвезли в не менее специализированное учреждение. Умгемахт?

Ja-ja! Умгемахт абсолютный, горным обвалом лупящий окружающих по макушке. Silicon Knights сутками играли в Archon Ultra, затем читали профессора Т., потом снова играли, снова читали, играли, чита...

В некоей смежной реальности Тахр Карог треснул мир напополам. Разлом не дымит, он швыряет в окружающих раскаленные каменья величиной с гамадрилью голову и грозно гудит горячими парами. Куда-то делась одна из двух великих Сфер, погрузив окружающую реальность в бурлящий хаос. Мы успели прикарманить вторую Сферу себе, не подумав толком о жадной пасти оппонента, уже нацелившегося артефакт экспроприировать, а нам сделать плановое бо-бо. Оппонент, к слову, гордый обладатель пропавшей Сферы. План понятен? Изъять, убить и властвовать. В таком порядке.

Подбор бойцов. Дама справа весьма недурна, не находите?

Шахматы meets Mortal Kombat. Именно так. Выбираем себе войско из 16 персон, азартно вереща, двигаем фигурки по импровизированной доске, а когда два борца сталкиваются лбами, происходит дуэль, чей благополучный исход лежит на мозолистых плечах существа-у-монитора. К партии, конечно, пристегивается возможность всех мыслимых и немыслимых upgrades. Сверху действо полируется воистину дивной графикой. В итоге все вышеперечисленное смешивается и залпом выпивается аудиторией. Аудитория млеет. Аудитория жаждет добавки.

Верное желание.

Каждой твари - по подробной статистике!

ХИМЕРОЧКА

Жанр Diablo, сожительствующая с Fallout Tactics **Издатель** Micro Forte **Разработчик** Micro Forte **Дата выхода** 2002

Раскрой зонт, читатель. И держи его крепче - нынче ветер особенно зол и силен, а дождь и вовсе лишился рассудка. Барабанит по могилкам серебристыми палочками, стекает по крышам склепов и мавзолеев, заливается в толком не закопанные гробики… Кап-кап. Кап-кап-аргх!! О! Слышишь? Покойничек-то как люто шебуршит. Коготками стучит, клычки скалит. Ну, пойдем, проведаем.

Прожект "Химерка" не обещал сюжетных откровений, лишь скромно побулькивал в Sci-Fi заводи. В далеком будущем агент Земной Федерации по имени Дилан и по фамилии Стил был самым грубым образом подбит над Очень Таинственной Планетой. В недрах ОЧП, роняя влагу трудового едкого пота, трудилась доктор Вивьен Принкус, страстно желающая вывести расу суперсолдат, не боящихся жара, холода, "дедушек" и могущих до блеска начищать плац вылинявшими зубными щетками. Для достижения совершенства дорогая доктор играла с генами, как людской, так и аборигенной расы, получая удивительно забавные результаты. Результаты, кои рано или поздно захотят попробовать на вкус хилое горлышко Земной Федерации. Тов. Стальной решает действовать...

Отважно ковыляя по угодьям док. Пинкус, Дилан ударно развивал ролевые характеристики, заменял отдельные части тела на новые, куда более смертоносные (никакой пошлости, протагонист - натуральный киборг), встречал представителей фауны, всем своим видом доказывавших, что бабушка у них гидралиск, а дедушка - еще хлеще бабушки. На роль системы разрешения конфликтных ситуаций подбивались ладные real-time сражения.

"Диабла" обжимается в углу с FT, пользователь послушно разглядывает симпатичные картины-маслом, а Micro Forte беспробудно пьет, поминая безвременно усопшую Chimera Project. За упокой.

Diablo? Diablo

Я прошу посмотреть в правый нижний угол. Ну и чем не BFG?

Тупая инопланетная шарашка vs. роботизированные турели. То-то будет фаршу...

Chimera Project, Abducted
СЕСТРА АГЕНТА МАЛДЕРА

Жанр НЛО-хоррор **Издатель** Увы... **Разработчик** Contraband Entertainment **Дата выхода** 2003

Здравствуйте! А мой прадедушка играл в фильме "Чужой"!

Сквозь дремотную звездную тишь летят-путешествуют в овальных нелепостях чужепланетные гости. Они безо всякого спросу лезут нечищеными лапками на родную третью-от-Солнца, копошатся в нижнем белье homo sapience, кушают рыбок из аквариумов и проводят над человечеством разномастные социальные эксперименты. Глазастые сволочи! Интервенты! Абдуктеры!

Помнится, с сестрой агента Малдера приключилась схожая сюжетная закавыка. В оконное стекло ударил яркий свет, давно не стиранные шторы послушно отпрянули прочь, а девчушка картинно вылетела из комнаты, пока ее субтильный братец Лис дрожал под соседней кроватью.

Так и Неизвестный Герой - не помнящий свое имя, прошлое и настоящее - очутился во влажных недрах огромного космического корабля. Корабль мертв. Корабль пуст? Вовсе нет. Буйная флора и фауна тысяч миров переплелась между собой в малопонятный, но не ставший от этого менее жутким социум. Хищный социум. Очень голодный социум. И Неизвестный Герой, отчаянно страшась происходящего, в беспамятстве бродит по каютам и кубрикам, пытаясь понять Кто, Зачем и Ради Чего...

Обидно. Карапуз Contraband Entertainment как минимум обещал надавать звонких щелчков Тихим Холмикам и прочим horror-иконкам. Кишки титанического звездолета грозили запутать и увлечь, а пугать собирались с виртуозностью памятного Nocturne. Шуршащие тени из-за угла, дымчатый силуэт, грациозно прыгающий с потолка, - и седые виски вкупе с частым заиканием. Графически Abducted впечатлял самым серьезным образом - изучите прилагаемые фотокарточки, изумитесь, воскликните нечто восторженное.

И помяните проект добрым словом. Ибо не судьба.

Готов спорить - зеленое "что-то" вверху есть плотоядный мутант цветной капусты

THE LEGEND OF Z-ZONE

POSTAL BABE

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ВИДА

The Gimp

Винс Дези и Гари Коулман

Из концепции второстепенного персонажа Postal Babe эволюционировала в канонический элемент постального мифа. Бэйбы фигурируют в мини-играх, таких как "Snatch", и занимают существенное место в каждом выпуске постальных новостей. Это значит, что нашим фанатам реально нравится рассматривать картинки с зажигающими леди, особенно если они одеты в необременительные Postal-прикиды. Если вам они не нравятся, то либо вы слепы, либо отстали в развитии, либо вы участник шоу гомиков!

История происхождения Postal Babes окутана тайной и измочаленными нейронами. В протухшей от крэка памяти дизайнера Стива Вика сохранилось лишь смутное воспоминание о том, что дебютировали в Postal 2, где они танцевали вокруг победителя дефматча Share the Pain, а также выступали в качестве приза в Snatch. Позже они сыграли главную роль во сне, привидевшемуся находившемуся в коме Чуваку сне в Postal 2: Апокалипсис.

Но в действительности Babes существовали задолго до их появления в игровом мире.

Вот послушайте, что по этому поводу говорит сам Винс: "Дело шло к релизу P2, и у нас был Гари Коулман, поэтому я пригласил трех моделей, мы быстренько сделали для них футболки и трусики (сорри, фотографий нет, их всех забрал фотограф, который что-то плел о правах на них, поэтому я послал его на [censored]). Все получилось великолепно: в первый день E3 '2003 мы направились прямиком к стенду Microsoft. Гари был там, и вспышки фотокамер сверкали и сверкали (мне кажется, что во время шоу было сделано свыше пяти тысяч фотографий). Толпа собралась - человек в десять глубиной. И тогда я подал девочкам сигнал, они раззиповали свои облегающие джинсы и продемонстрировали свои стринги, и у окружающих крышу снесло окончательно.

К началу второго дня нас официально предупредили, что EA, Vivendi и пара других компаний подали организаторам официальную же жалобу и что мы не можем повторить все опять, и что меня официально предупреждают, и что я буду арестован, если попытаюсь.

Поэтому я договорился с начальником службы безопасности, дал ему игр для его детей и кое-какие посталовские одежки. Мы даже сняли несколько его фотографий в компании девчонок. Как бы то ни было, так они впервые появились на людях. Потом мы окучили Лондон, E3 и т.д.

С тех пор мы не пропустили ни одной E3, и Стив поместил Babes в Share the Pain и в Apocalypse Weekend. Все остальное, как говорится, история, в которой нашлось место для BWA *(Bitches With Attitude - женский посталовский клан - прим.ред.)*, но это уже совсем другая история..."

КРАТКИЙ СЛОВАРИК

Postal Babe - 1. Постал бэйб, постальная бабенка. 2. Молодая женщина, подружка, девушка, девчонка, леди, так или иначе имеющая отношение к игре Postal (Postal 2).
Babe - 1. Бэйб, бабенка, молодая женщина, подружка, девушка, девчонка, леди.

Победитель получает всех!

NEW ассортимент!
NEW скидки!
NEW услуги!

СОЮЗ

www.soyuz.ru

1

Первый
АНАЛОГОВ НЕТ!

медиагипермаркет

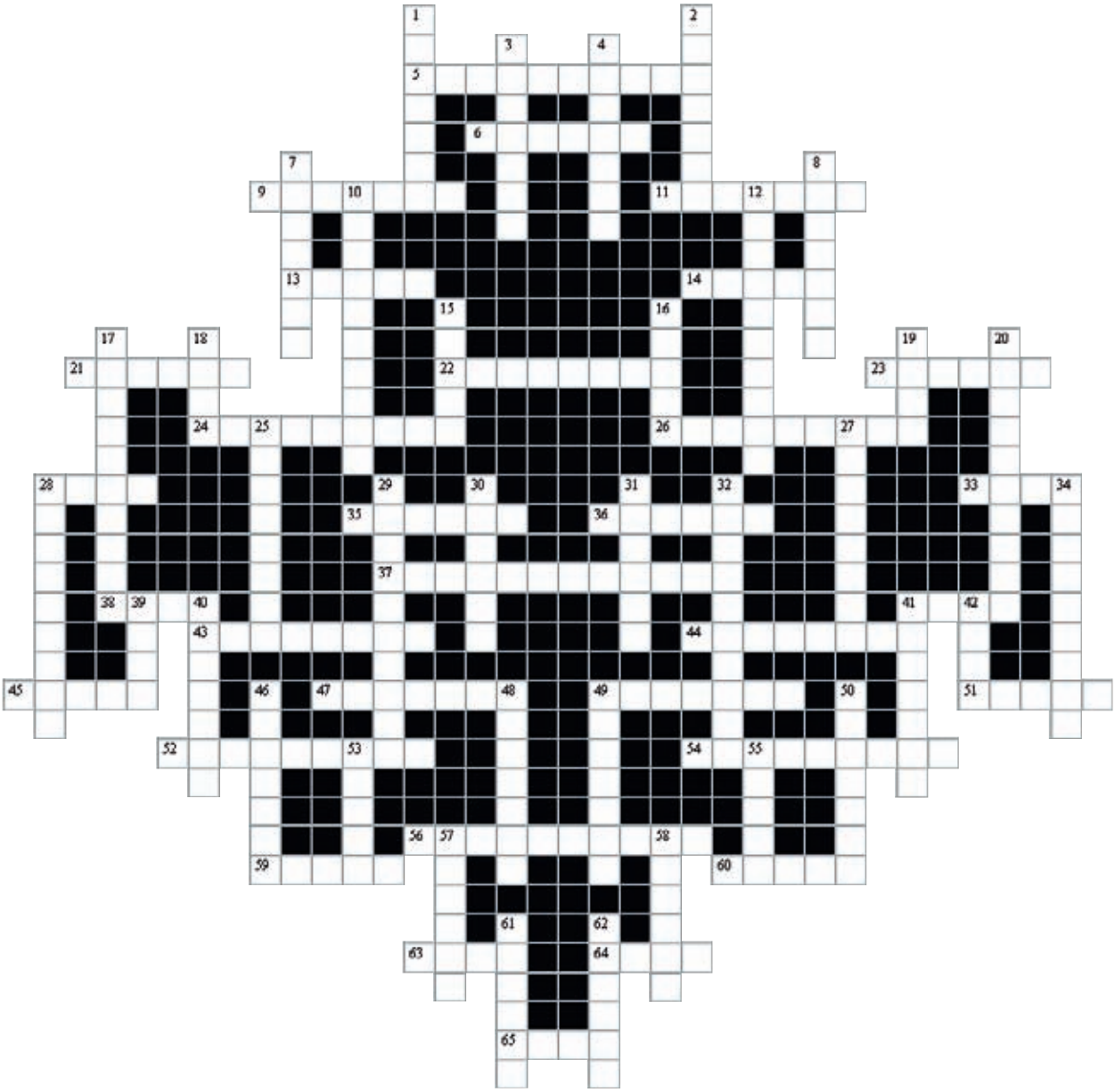
4 этажа 3 000 кв. м. 150 000 наименований

СОЮЗ
НА ПЯТНИЦКОЙ

м. Новокузнецкая - Третьяковская, ул. Пятницкая, д. 29, тел.589-15-51

Кроссворд

СОСТАВЛЕН НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ

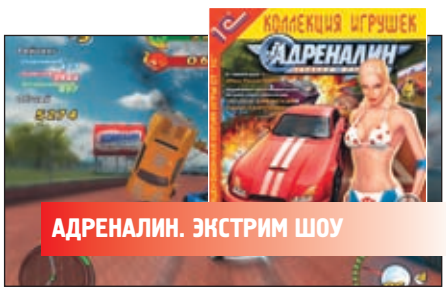


Если ты, хрупкий житель планетки Земля, отгадаешь абсолютно весь кроссворд (или не абсолютно весь, но большую его часть) и отправишь до 15 декабря выдранную клещами журнальную страницу, ксерокс или красиво нарисованную и раскрашенную разноцветными фломастерами копию данного кроссворда нам по адресу:

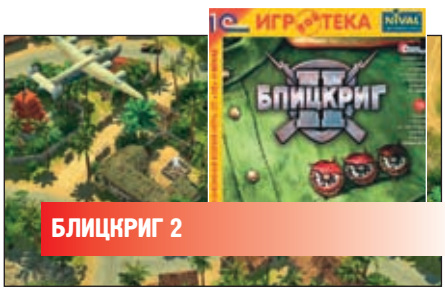
123182, Москва-182, а/я 2 или konkurs@gamenavigator.ru

с пометкой "Жалкие пришельцы, вон с моей планеты, но прежде отдайте то, что принадлежит мне по праву!",

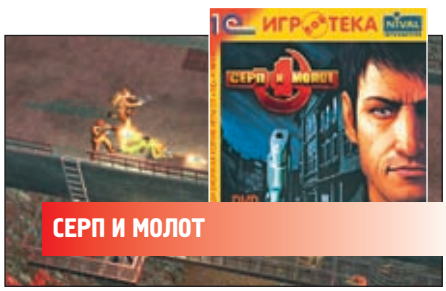
то получишь один из призов, которые загрузила на наш звездолет давно прозомбированная квракизонными карамбапами с Урана фирма "1С".



АДРЕНАЛИН. ЭКСТРИМ ШОУ



БЛИЦКРИГ 2



СЕРП И МОЛОТ

Меня зовут: _____

Мой телефон: _____

Мой почтовый индекс и адрес: _____

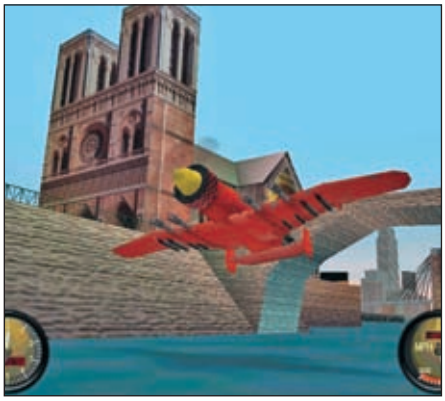
ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

05 Отечественный космосим, практически гордость жанра.

06 "Преследуемый" всеми шутер, герой коего страдает от жестокой амнезии.

09 Ангелочек Боб оказался истинным...

11 ... Skies



13 3D-shooter, бальзам на душу поклонников аниме.

14 Reach for the...

21 Первый плоскомирный частный детектив.

22 Забвение, грозящее четвертой Elder Scrolls.

23 Трехглазый рыболов по имени Сэм, по фамилии...

24 Название мира, в котором обитают вот такие кадры.

26 Жертвоприношение товарищей из Shiny.

28 Видим симпатишное существо? А игра называется...

33 The Fall - Last days of...

35 Мир, в коем странные люди бегают по стенам и бьют лица государственным служащим.

36 Hello there, smoothskin! My name is...

37 Веселенькая, практически детская, книжулька, упоминающаяся в творчестве Лавкрафта. Относительно недавно (весьма относительно) вышел квест с одноименным названием.

38 Организация, в которой состоял бравый Джон Маллинс.

41 Имя ролевой покойницы от Black Isle.

43 Кубический артефакт из Diablo II так и назывался - ... Cube.

44 Мрачный тип в широкополой шляпе. Никого не любит. Всем видам боевых искусств предпочитает пистолеты.

45 Наше альтер эго в серии Star Trek: Elite Force I-II.

47 Этот фильм с Куртом Расселом, увы, не стал хитом. Одноименную игру по мотивам синематографии постигла та же судьба.

49 Вся из себя такая дуалистичная игра. Покойная ...

51 Наш убийца DOOM III. Беззубый, безглазый, косорукий и травмированный с глубокого детства.

52 Прозвище одного английского королька стало для сей RPG именем.

54 Раньше данный слэшер называли просто Blade, а потом, поставив Blade после неизменного двоеточия, ее переименовали в...

56 "Демиурги" на басурманском наречье.

59 Дольчен "Шторм".

60 Вампирский отче девушки Blood-Rayne.

63 Помощник премьера Романова из Red Alert 2, щеголявший блестящей лысиной и сложным подобием кокошника

64 Одноименный квест.

65 ... 51

ПО ВЕРТИКАЛИ:

01 Warlords IV: Heroes of ...

02 Работник меча и примитивной волшбы, охотник на беззащитных монстров, похождения которого в красках расписал польский фантаст Анджей Сапковский.

03 Папа принца персидского.

04 Фэнтезийная стратегия, творение Cyberlore Studios, приучающая упорных нас к indirect control.

07 Давным давно Nexus: The Jupiter Incident назывался Imperium Galactica III: ...

08 Весьма посредственный клон Baldur's Gate, главный герой коего обладал атрофированными способностями дракона. Начинался прожект на символическое "Г". На "G", то есть.

10 Твердыня FireFly.

12 ... : Replicants Rampage.

15 Die by the...

16 Героическая эпопея, в которой мы спасаем то ли сестру, то ли дочь, в джунглях то ли Колумбии, то ли Боливии.

17 Раса гадких пришельцев, с которой храбро сражался капитан Кромвель.

18 Партийная кличка главного клона в SW: Republic Commando.

19 Фамилия парнишки слева - Demon. А имя?

20 Myst IV: ...

25 Отечественная RTS, из глобальных космических. По фамилии Tomorrow, по имени...

27 Яркая, как кошмар эпилептика, аркада от Rage Software.

28 Мохнатый и воющий на Луну адд-он к Morrowind.

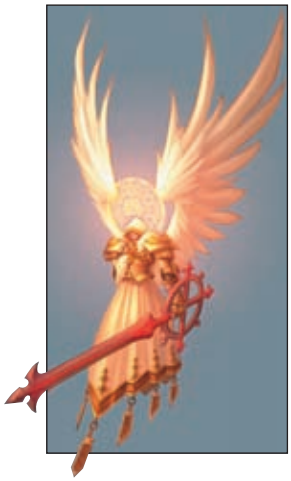
29 Болеутоляющее с колометом.

30 Black ...

31 Отверженная (практически пария!) от жанра 3D-Action.

32 На просторах этой онлайновой дивы делят шишку Terran Republic, New Conglomerate и Vanu Sovereignity.

34 В пятых "Героях" он сменил пол и стал вот таким.



39 Хула-хуп шутер.

40 Тенью этой птицы прикрывался один из адд-онов к SpellForce.

41 Бананы, кокосы, апельсиновый рай! Домишки, эль президентэ и отличная стратегия.

42 Братец-неудачник Серьезного Сэма. По имени Вильям, по фамилии ...

46 Дорожное приключение от Pendulo Studios.

48 ... : Avenging Angel. Скриншот вам в помощь.

49 Древний и отменно раздолбанный эльфийский город Myth ...

50 Кто таков?

53 Эту девочку придумал Льюис Кэролл. А переиначил американский МакГи.

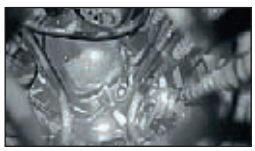
55 Clear as ...

57 Пыльный городок, некогда ославивший демо-версию Battlefield 1942.

58 Имя целеустремленного товарища.

61 СЛД - Страшный Лысый Дядька.

62 Предводитель воителей Vaygr из Homeworld 2. Портрет прилагается.



WWW.GAMENAVIGATOR.RU

ПОЧТА

Я кстати пытался зайти к вам лично. Адрес не смог расшифровать. Может поможете? Как там? 123182, Москва-182, а/я 2. Что такое Москва-182? Город навроде City-17? Help!!!
Иванов Алексей

Я решительно не люблю осень и зиму. Каждый раз, когда погода начинает портиться, у меня возникает желание улететь на юг и не возвращаться до весны. И я бы давно уже уподобилась в этом стремлении какимнибудь аистам, если бы не ваши письма. Те теплые слова, которые в них подчас содержатся, позволяют легко справиться с любым морозом и спокойно переносить самую отвратительную погоду. Особенно ярко это ощущается именно в текущем году. До нас продолжают доходить запоздалые поздравления с сотым номером, в которых содержатся самые теплые и приятные отзывы. И, несмотря на то, что работа над последующими номерами уже немного притупила в наших сердцах значимость этого рубежа, поток поздравлений еще не иссяк окончательно.

Что ж, тем лучше. Если поздравления растянутся до весны, зиму я точно как-нибудь переживу...

100 номеров с Нави

Взял я в руки сотый номер, и такое меня что-то проняло, даже не знаю... Подошел я к шкафу, открыл, окинул взглядом гору журналов, и как нахлынуло на меня! Вспомнил, как купил самый первый номер, как не мог оторваться от него. Как деньги на обедах в Университете экономил чтоб журнал купить. Как жена меня ругала, за то что я последние деньги на журнал трачу, а дома, я извиняюсь, - жрать нечего! (кстати, теперь сама сутками играет, не оттащишь, и помалкивает). Как чуть не разревелся, когда узнал что Мама половину номеров выбросила, которые я на новую квартиру увести не успел. И много еще чего такого. У меня никогда не возникало желания вас ругать. Журнал менялся и мне это нравилось. На мой взгляд перемены всегда были в лучшую сторону. Не было ни одного номера который меня чем-нибудь бы не порадовал. Да и вообще чего говорить, просто вы лучшие.

Не знаю что еще сказать. Просто спасибо вам что вы есть. Надеюсь в глубокой старости не впасть в маразм (если доживу конечно) и перед отходом в мир иной насладится 1000 номером.

Адепт секты Navi readers
Малыгин Алексей

Получая такие письма, всегда долго думаешь - стоит ли ставить их в номер? Все-таки подобные светлые и искренние благодарности - дело очень и очень интимное. Чувствуешь определенную неловкость оттого, что твою работу так высоко оценивают. Но я не имею морального права сохранять все теплые слова в своем почтовом ящике. Ведь многие авторы "Навигатора" узнают о ваших отзывах только из почтового выпуска! А, значит, каждый, кто вложил часть своих душевных сил и стараний в журнал, имеет право получить свою толику благодарностей.

Оборотни в журналистских погонах

Есть маленькая идея. Не могли бы Вы после 5-10 месяцев по прошествии выхода первой "Консоли" выложить PDF-вариант на DVD? Интересно посмотреть одним глазком без финансовых потерь. Некоторые журналы пользуются таким приемом. Я думаю, у журнала уже появились читатели. Интересно узнать как относятся они к "старым маразматикам", то есть к нам, Обладателям Самой Правильной в

Мире Платформы. Может напечатаете пару писем в Почте, если таковые имеются?

Друг мой - преданный фанат Паркана первого - как только увидел рекламу второй части, сразу "загорелся". Ну и, естественно, как только она вышла, сразу ее купил. Нет, я не буду ругать автора за статью, необъективность или еще за что-либо, нет. Просто, проходя мимо стола, я увидел коробку с игрой, а на ней, естественно, ЗОЛОТОЙ НАВИГАТОРСКИЙ КОМПАС (вернее "Выбор Навигатора"). "Действительно, наверно, суперская игра, раз Компас вручили", - подумал я и мысленно порадовался за друга, которому предстояла, как я думал, встреча с Шедевром. Было начало июня. Прошло полтора месяца. Пришел июльский номер Нави. И что я вижу? Паркан 2 набрал 7,6 баллов, неплохо. НО НЕ НА ЗОЛОТОЙ КОМПАС ЖЕ!!! К тому же, в номере нет никакого намека на него, даже автор больше половины статьи скорее разочаровывается, чем радуется от общения с игрой. Это притом, что большинству игр приходится, мягко выражаясь, "рвать попу" для получения вышеуказанной награды. Счастье, если одной игре на журнал она достанется. И у меня возник такой вопрос: а не балуется ли редколлектив взятками?

Теперь предложения. Хочу предложить вернуть что-то типа бывшего асфальтоукладчика, но на морской манер. Например, награды типа "На корм акулам", "Вздернуть на рее", "Лопастями винта да по морде", "С самой высокой мачты, да чтобы об воду "плашкой"". Ну сами придумайте что-нибудь. А Даня нарисует соответствующую картинку-награду.

Володин Сергей aka Zond

Признаться, всю редакцию изрядно повеселила тема про коррупцию среди навигаторских журналистов, которые из-под полы торгуют "Золотыми компасами". На самом деле все прозаичнее - впервые наши журналисты увидели игру по время специальной презентации, которую устроили для них разработчики. Сами понимаете: такую серьезную игру, как "Паркан", за один день оценить сложно. Игровой процесс насыщенный и сложный. Однако по первому впечатлению игра настолько затянула наших подопытных кроликов, что они без сомнения согласились предоставить игре почетное звание "Выбор Навигатора".

Однако второй, третий и последующие взгляды выявили ряд существенных недостатков. И вместо того, чтобы закрыть на них глаза и строить хорошую мину при плохой игре, мы решили написать объективную статью, чтобы рассказать обо всех достоинствах и недостатках второго "Паркана". Но не отнимать же у ребят компас задним числом?! Будем считать, что он выдан им авансом, и следующий "Паркан" будет сделан на 10 с плюсом! Кстати, на форуме нашего сайта мы уже посыпали голову пеплом и сознались в поспешности присуждения компаса. Каждый желающий может убедиться в этом самостоятельно.

Мы продолжаем дискуссию на полюбившуюся тему РК в онлайновых игровых вселенных. Сегодняшние письма, посвященные этой теме, ставят перед собой задачу как можно точнее нарисовать образ типичного убийцы игроков. И как только мы его отчетливо нарисуем, нам будет значительно легче понять - зачем он, мерзавец, занимается подобными вещами? Спит ли он спокойно по ночам и хороший ли у него аппетит?

Новое слово на букву "Г"

За время своей игры сделал кое-какие наблюдения и хочу ими поделиться. На самом деле ПК это не совсем те, кого надо боятся новичкам. Нормальные ПК получают удовольствие от сражения с игроком одного или выше его уровня (я тоже люблю это дело ;)). Те же "благородные воины", что убивают новичков, или собираются в группы, чтобы задавить количеством, называют себя ганкерами. Их я ненавижу всей душой, и при любой возможности стараюсь устранить. Ибо они лишь портят всем настроение

от игры. Единственное удовольствие, которое они доставляют, это когда ты расправляешься с ганкером более высокого уровня из-за его криворукости ;). Таких кстати большинство, так как я уже говорил, что они чаще берут силой, а не умением.

PingLe

Мне кажется, что автор письма немного перепутал понятия. Ведь никто не возражает против полноценного и интересного PvP - именно ради него многие играют в онлайновые игры. А как называть того, кто на высоком уровне приходит самоутверждаться на новичках: ганкер или ПКшник, это уже дело пятое.

Дедовщина

Прочитал дискуссию о PvP и подумал: а правдо для чего я убиваю почти всех аликов, каких вижу? Ведь когдя я тока пришол в BoB и начал прокачку своего друида (таурен) я и не думал о том, что буду заниматься ганком... Более того я хоте игарть эльфом друидом (спаибо ГМ нашей гильды который убедил меня в том что Альянс - зло). Просто когдя я был нубом, меня часто ганкали 60 лвлы во время рейдов (Тарен Милл злое местечко... ах как это было весело) и когдя я чуть прокачался сам стал ходить к аликам в нубские локации с целью геноцида месных ушастых и короткорослико в. Сейчас я не представляю жизни без PvP. Просто не понимаю для чего еще я качал своего друида, если не для этого? Я сознательно пришел на ПвП сервер... и теперь на нытье согильдийцев типа опять эти сволочи меня убили отвечаю: зачем ты тогда на ПвП? Ведь вы прокачиваетесь не только для PvE (ИМХО). Иначе в чем смысл такой прокачки? Любому игроку (опять же ИМХО) когда нибудь надоест бесконечный Фарминг инстансов типа МЦ, потому что мобы они и в Африке мобы, и валятся они по отработаной тактике. Игроки же учаться, совершенствуют свою тактику. Потому для меня PvP гораздо важнее чем любой самый грамотный PvE.

С уважением Gorky

Таким образом, в качестве одной из причин появления "ПКшников" среди нормальных игроков, можно выделить эффект дедовщины. "Меня обижали, когда я был маленьким... Теперь я вырос, и покажу всем, как надо маленьких обижать!" И жалко мне, честно говоря, тех, кто не может прервать эту гнусную тенденцию. Впрочем,

в письме нашего автора есть честное оправдание подобных поступков - ведь речь идет о настоящей войне между Альянсом и Ордой. Где пленных не берут и пощады не просят.

Не стану загадывать - вернемся ли мы еще раз к обсуждению ПК. Но что-то мне подсказывает, что еще вернемся. Наверняка кто-то еще захочет внести свою лепту в обсуждение этой темы и найти свое объяснение тому, почему игроки, являясь в жизни спокойными, честными и приятными людьми, на просторах онлайна могут без причины убить новичка или натравить на слабого персонажа монстров.

Теперь же возобновим дискуссию, начало которой было подожжено месяц назад. Письмо, которое стало главной темой прошлого номера, породило широкий отклик среди наших читателей. Признаться, это не стало для меня сюрпризом - тема-то серьезная. А главное, тут, на страницах почты, мы действительно можем обсудить проблему с разных сторон, не вынося окончательного решения и не озвучивая приговоры. Пусть каждый решит для себя сам - а истина, как всегда, останется где-то рядом.

Разумные ограничения

Я не являюсь рьяным геймером, и поэтому ваш журнал в руках не держала никогда, но не так давно мой друг (человек, игры очень любящий), принес мне сотый выпуск НИМ'а и начал вас расхваливать. Но мое мнение составляется только по собственному опыту, поэтому я прочла журнал. И даже мне, человеку в играх не заинтересованному, он понравился. Простите за длинное вступление, не относящееся к основной теме, но написать Вам меня побудило отнюдь не мое мнение о Вас (отличное!), а письмо Екатерины в 101 номере.
Я не буду описывать то, в чем она была права/не права. Это ей уже не раз расписывали, но меня задела та категоричность, с которой Екатерина обвиняет игры (Издателей Игр) в пагубном влиянии на психику людей (детей). Во-первых, Издатели Игр выпускают то, что пользуется спросом, то, что просит "толпа". Нельзя обвинять их в разврате или ожесточении Игроков. Люди делают свою работу - делают игры. И делают качественно. Во-вторых, обвинять нужно не тех, кто производит, а тех, кто допускает это в массы. Политика, проводимая нашим Государством такова, что игра, в независимости от того, сколько в ней сцен насилия, порнографии или другого, доступна для любого человека, жалеющего в нее поиграть. Пока что, Государство борется не с качеством, а с количеством (с пиратством). И пока это будет продолжаться, обвинения в сторону Издателей будут необоснованны. Третье. Екатерина приводит в пример американских школьников. Крайне опрометчиво. У них и без компьютерных игр расшатанная психика. Доказано. И вообще. Компьютерные Игры -

это развлечение, которое для кого-то становиться хобби, для кого-то работой. Те, кто играет в игры, сделали сознательный выбор. Никто не привязывал их веревками к стулу перед монитором и не заставлял играть. Если вам не нравиться, что ваши дети играют в компьютерные игры, но вы ничего не можете с этим сделать, попробуйте просто-напросто следить за тем ВО ЧТО и СКОЛЬКО они играют. И тогда ваш ребенок от компьютерных игр не пострадает.

Наташа aka NR6

Заметьте - Наташа не является геймером, а потому обвинять ее в пристрастности нельзя. И мысль, которую она доносит до нас, нельзя назвать неразумной: всего должно быть в меру. А те, кто должны помогать детям определиться с этой самой мерой (родители, педагоги, старшие братья и сестры), зачастую не обращают внимание на проблему, пока она не становится слишком запущенной. Ведь наверняка этот парень не в первый раз проводит в компьютерном клубе столько времени, однако почему-то его родители не задумались над тем, как разнообразить его досуг. Впрочем, мое дело не обвинять, а беспристрастно доводить до вас мнения тех или иных людей. Себе я, как обычно, оставлю право на заключительное слово. А пока познакомимся еще с одним интересным мнением.

Нет пользы от вреда

…В словах Главного Редактора не учитывается одна вещь: полезность компьютерных игр. Вот скажите мне: "в чем полезность-то этих всех игр?". Или даже "зачем они нужны в таком постоянно растущем количестве?". Чтобы бесконечно в них играть (афоризм про индустрию компьютерных игр: что наша жизнь в игре!)? Зачем? Почти каждая игра несет в себе очень много насилия, убийств, разрушений и прочих негативных для человека явлений. Явления эти оказывают негативное влияние на становление человека (скажем так: на взгляды человека на мир, на взаимоотношение человека в обществе или другими отдельными людьми).
Просидеть весь день за компьютерной игрой, содержащей нескончаемые сцены насилия, и с таким же успехом за детским конструктором или за шахматами, или за высшей математикой (кому в общем как! Это я сидячие времяпровождения привел. Есть еще куча спортивных развлечений на свежем и открытом воздухе. Спортивные игры и т.д.) - вещи довольно разные. И согласитесь, что пользы от тех вариантов, которые не первые в данном случае, будет гораздо больше. Причем та же ситуация сложится, если сравнивать эту насильственную игру с другой, добродушной игрой. Детской, логической, развивающей. В общем созидающей игрой!
P.S. На зле не получится добра. Зло порождает зло. Люди постепенно привыкают к виртуальному насилию. Им нужно все реальней и убийственней. Пока не съедут с катушек, чего сами, естественно, не заметят. Отсюда убийства и попытка повторить в реальности случай из виртуальности.

Ольховский Никита aka 3Dpen

Если следовать логике Никиты, то в подобном преступлении ("источник зла") можно обвинить всю современную массовую культуру. Кинофильмы, телевидение, книги - основные альтернативы компьютерным играм - отнюдь не стремятся сеять среди нас доброе, разумное, вечное. На один "Форест Гамп" приходится пара десятков кровавых триллеров (в то же время это могут быть весьма и весьма качественные фильмы). И это только одна сторона медали. В кого превратится человек, целый день, протирающий штаны перед телевизором, по которому крутятся миролюбивые передачи музыкальных каналов? В Бивиса. Ну, в лучшем случае в Баттхэда.

Полезны ли игры? А полезны те же фильмы, спектакли, книги, походы на стадион, посиделки с бутылкой пива в кругу друзей? Конечно, полезны. Что-то позволяет нам испытать эмоциональный всплеск, столь необходимый в серой повседневной жизни, что-то заставляет задуматься. То же самое можно сказать и про игры. Сравните, например, эффект оказываемый на человека такими играми, как DOOM 3 и Syberia. Уверяю, он будет абсолютно разный.

Продолжаем разговор. "Зачем они (игры) нужны в таком постоянно растущем количестве?" А для того, чтобы любой мог выбрать себе, то, что ему нравится, что ему по душе. И наша работа в том и заключается, чтобы помочь сделать выбор в пользу действительно достойных игр.

Далее в своем письма Никита приводит конструктивные варианты времяпровождения: шахматы, детский конструктор, спортивные развлечения… Так кто же мешает всем этим заниматься? Журнал "Навигатор", который зомбирует своих читателей, чтобы способствовать росту собственных тиражей? Или сами геймеры, которые делают выбор в пользу игр, потому что те интереснее, чем шахматы?

Что же касается постскриптума, то тут мы можем успокоить всех наших читателей. Виртуальное зло не порождает зло в реальном мире. Во всяком случае, если речь идет о нормальных людях. В течение последних восьми с половиной лет мы добровольно ставим на себе эксперимент, играя во все самые кровожадные и агрессивные игры современности… И если хоть кто-нибудь пришлет еще одно подобное письмо в редакцию, мы ему мозги выбьем!

Абсолютная вина

Американские и Европейские политики, пытаясь поднять свои рейтинги, во всем обвиняют игры. Ладно, это мы скушаем. К их выходкам мы привыкли. Но когда девушка из СНГ (из последнего оплота разума) начинает перепевать их песни на нашем великом и могучем русском языке, мне становится нехорошо. Кто-то кого-то застрелил? А он случайно не играл пару лет назад в очень плохую игру GTA? Играл! Ай-ай-ай, бедняжка. Ну что, суду все ясно. Он не виновен! Виновны нехорошие разработчики игр. А давайте призовем их к ответу! Птичий грипп одолевает? Так это же игры виноваты. Да, да именно с помощью птичьего гриппа несчастные пернатые мстят нам за неполиткорректную игру Морхун и ей подобные.

Романенко Павел aka Djak0n

Роман выразил в своем письме главную мысль, которая возмущает всех, кто любит компьютерные игры: как создателей, так и потребителей. Суть даже не в том, полезны игры или вредны. А в том, что политики или общественные деятели пытаются навесить на игры ответственность за то, что общество нездорово. За то, что происходят несчастья, люди погибают. За то, что в современном мире наша психика находится под постоянным воздействием стрессовых ситуаций. И именно то, что из любимых нами игр пытаются сделать одного большого козла отпущения, заставляет нас возмущаться и негодовать.

Музыкальные шедевры

В последнее время мне пришла в голову следующая идея: Мы редко слышим в играх музыкальные шедевры. Чаще всего музыка

должна являет собой ненавязчивый фон с размеренной мелодией и нечетким ритмом. Даже в качественных играх как правило только одна сильная мелодия (как правило, звучит в главном меню) а в самой игре часто ситуация та же самая. Теперь по сути: меня удивляет, почему разработчики не используют чаще классическую музыку? Во-первых, Моцарт с Чайковским свои права уже не предъявят, музыку можно использовать свободно. Во-вторых, известная мелодия вызывает ассоциации которые можно использовать для введения игрока в сюжет, или чтобы заставить игрока сопереживать героям. И наоборот, малоизвестные мелодии великих композиторов большая часть игроков не узнает, так что их можно использовать еще свободнее. Само-собой, аранжировку можно сделать посовременнее. (или не делать, в зависимости от игры).

В общем, преимущества использования этой музыки очевидны, но я почему-то могу вспомнить только 2 игры с классическими мелодиями - Loom и Earthworm Jim 2. Если знаете еще - пожалуйста, сообщите.

Федор Платонов aka FPS

Пожалуйста. Сообщаем, что творческое наследие Иогана Себастьяна Баха было использовано в таких играх, как Pirates! Gold и Archimedean Dynasty, произведения Рихарда Вагнера пущены в ход создателями игры Hammer of the Gods. Большую любовь к классическим саундтрекам проявляют и разработчики из студии Paradox Entertainment (Europa Universalis, Europa Universalis II).

Что же касается низкого качества музыкального сопровождения, то тут мы не согласны с Федором. Хорошие саундтреки - не редкость в мире компьютерных игр, стоит лишь вспомнить такие хитовые серии, как Silent Hill, Final Fantasy, Baldur's Gate, GTA (начиная с третьей части), Monkey Island. Или вот возьмем недавний Fahrenheit. В этом шедевре уж точно не одна сильная мелодия (чтобы не быть голословными, мы приводим на диске этого номера саундтрек из игры).

Через тернии - в авторы

Давным-давно (а именно в номере 4 2000) в разделе Почта было опубликовано письмо А.Васнева, громящее Planescape: Torment. Письмо, кстати, было гениальное (такой возмущенной реакции на письмо других читателей я больше в Почте не видел ни разу). И, естественно, я удивился, увидев знакомую фамилию в ранге автора Навигатора. В связи с этим, вопрос: А тот ли это Васнев? И если да, то вопрос к нему, как он стал автором Навигатора, и повлияло ли на это письмо?

ОБРАЩЕНИЕ К ОТДЕЛЬНЫМ ЧИТАТЕЛЯМ НАВИГАТОРА: Народ, прекратите использовать выражения типа аффтор жжот и т.д. Дело даже не в том тупо это или нет. Просто, постоянно пользуясь этими выражениями, вы все больше опошляете их. Может быть, пАдонки и придумали их для противостояния обществу. Но теперь, когда они (выражения, да и пАдонки тоже) встречается все чаще и чаще, это начинает раздражать. Кроме того, шаблонность этих выражений убивает индивидуальность человека. Если раньше люди выражали в комментариях все свои мысли и чувства, то теперь на многих сайтах, в комментариях вообще не найдешь других слов кроме аффтора и Ко. Так что призываю вас не поддаваться на эту дебилизацию и общаться нормальным живым языком.

И последнее. Этим летом во время поездки в Европу (в Данию) набрел я на магазин Games т.е. Игры (нет, не компьютерные). И среди всяких карт, шахмат, шашек, настолок и т.д. увидел такое знакомое и родное слово DOOM. К своему удивлению, я обнаружил, что это настольная игра. Причем даже не настольная РПГ, а обычная настолка с фишками и полем. Уважаемая редакция, объясните, пожалуйста, что это такое и как вообще в это играть.

Александр Хоперский aka Sapyor

Отвечаю сразу: да, это тот самый Васнев. Человек, который умеет не только аргументировано критиковать, но и интересно излагать свои мысли, без сомнения, ценное приобретение для нашего журнала. Однако с таким критическим подходом к "Навигатору" его нельзя было просто "взять и пригласить" - пришлось еще кропотливо чистить ему мозги, зомбировать постулатами "Главред - гений, Навигатор форевер!", вычищать его восприятие от ереси, что авторы журнала тоже люди и тоже могут заблуждаться. Как только он окончательно перестал сомневаться в нашей непогрешимости и захотел ощутить себя частью божественной кузницы "Навигатора", мы подсунули ему трудовой контракт на 100 лет без права досрочного расторжения. И знайте, что подобная участь ждет каждого талантливого читателя "Нави", если он позволит нам обнаружить свой талант! Бухаха-ха! (звучит зловещий смех Жанны).

Теперь пару слов о настольной игре DOOM. Как и любое культовое явление, DOOM попал под маркетинговое проклятие под названием кросс-продукция. На экраны вышел художественный фильм DOOM. Не удивлюсь, если на свете уже существуют комиксы DOOM, туалетная бумага "Один DOOM'а" и серия любовных романов "Наедине с DOOM'ом".

Вот таким он получился, наш очередной почтовый выпуск. Я традиционно призываю вас, незаменимые мои, не скрывать своих душевных устремлений, если вдруг какая-то из тем зацепила вас, или показалась интересной. А я буду с нетерпением ждать ваших писем...

Орфографию и пунктуацию авторов оставляю на их совести.

Жанна Давыдова
jgran@gamenavigator.ru
ICQ: 2244559

Содержание CD & DVD

Демо-версии

Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum DVD

Мультяшная аркадка про приключения двух знаменитых галлов. Бегаем-прыгаем, лупим стада легионеров (их можно хватать и размахивать как оружием) - в общем, все, как всегда. Меню, полностью игнорирующее мышку, портит первое впечатление, но уже второе (если запускать главы по порядку) гораздо лучше - весьма юморная заставка, да еще и неплохо озвученная. Всего глав в демке - три штуки, и различия меж ними достаточно велики.

Aurora Watching: Gorky Zero DVD

Польский стелс-шутер с не самой лучшей графикой (правда, рэгдолл неплох). Суперагент Салливан пытается проникнуть на российскую военную базу с целью ликвидировать гениального, но злого ученого. С собой Салливан захватил много бесполезного хлама, так что патроны и аптечки кончаются почти мгновенно. Скрашивает ситуацию сонливость и аутизм охранников - многих можно убить ножом, подкравшись со спины. Неудобное управление оружием может превратить прохождение небольшой демки в бесконечный сейвлоад.

Cold War: Behind the Iron Curtain DVD

И снова стелс-шутер, и опять мы на Родине - в СССР. На этот раз нас занесло на Чернобыльскую АЭС. В первой миссии нужно действовать осторожно и собирать ключи/чертежи/прочие ценности, а вторая - гонка со стрельбой по разрушающемуся четвертому энергоблоку. Графика хороша, используются вездесущие шейдеры, да и советские интерьеры изображены неплохо (хотя за косоугольный бюст Ленина не мешало бы ленивым моделлерам морду набить).

Earth 2160

Очередная глава стратегической эпопеи. В комплект входят две миссии: за Eurasian Dynasty и за Lunar Corpora-tion. В каждую из них можно поиграть 45 минут, вполне достаточно, чтобы полюбоваться перестрелками классно прорисованных роботов.

Glider - Collect'n Kill DVD

Неплохой аркадный экшн, в котором предстоит летать на вооруженном самолетике и сбивать себе подобных. На уровнях раскиданы аптечки и оружие, своевременный сбор которого является одним из важнейших факторов победы - базовая пушка почти ни на что не способна. Летная модель немного непривычная: остановиться мгновенно нельзя, но можно поворачивать по очень маленькому радиусу. Несколько огорчает AI: компьютерные глайдеры любят долбиться о стенку, как мухи о стекло.

Land of the Dead: Road to Fiddler's Green DVD

Шутер по мотивам фильма Ромеро, посвященного борьбе с зомби. Действие демы происходит в театре, разумеется, наполненном анедедами, которых и нужно перестрелять для окончания уровня. Этого небольшого эпизода вполне достаточно, чтобы дать игре невысокую оценку. Если со спавном монстров на уже зачищенных территориях можно смириться, то к прелестям устаревшего движка, однообразным текстурам и раздражающему управлению привыкнуть не получится. Чего только стоит шутка разработчиков, из-за которой игроку приходится постоянно прыгать, как кенгуру: так он перемещается вдвое быстрее, чем шагом, а бегать можно очень недолго - главгерой сразу же выдыхается. По этой же причине холодное оружие (а это добрая половина арсенала) малопригодно, так как не получится "порхать, как бабочка". Нечестно было бы умолчать про достойную расчлененку и проскакивающий кое-где черный юмор, но только на этом далеко не уедешь...

Law & Order: Criminal Intent DVD

Посредственная адвентюра детективного толка. В демке доступно одно дело. Рыбак выловил труп, и Роберту Горену предстоит расследование.

Peter Jackson's King Kong

Игра по фильму, и это тот случай, когда кроме графики, ничего запоминающегося нет. Имеется две миссии - за Джека и за обезьянку. В первом случае придется драпать от тираннозавра (не долго), а во втором расклад сил будет в нашу пользу: не отягощенный лайфбаром Кинг Конг легко и непринужденно рвет пасти ящерам любого калибра. Слишком просто, чтобы было интересно, но смотрится впечатляюще.

Suffering: Ties That Bind DVD

Недавно вышедший шутер с сильной хоррорной атмосферой. Монстры, кровь (много крови), испуганные матерящиеся людишки... Играем за безумного убийцу, способного превращаться в могучего монстра. В демку попал преступно малый кусочек игры, изобилующий множеством сюжетных сценок. Что не порадовало, так это невозможность смены управления, поэтому расскажем о ключевых кнопках: F5\F9 - быстрый сейв/лоад, 1 - переключение видов (от первого или от третьего лица), C - превратиться в монстра (необходимо по сюжету, полоска под хелсбаром должна мигать).

UFO: Aftershock DVD

Продолжение не самой хорошей игры по UFO. Устаревшая графика, неудобный интерфейс, мало возможностей в тактических боях (особенно в сравнении с "Бригадой E5"). Порулить стратегической частью не дадут (игру в этом режиме нельзя снять с паузы), но можно опробовать местные бои в двух миссиях - городской и в джунглях.

Zoo Tycoon 2: Endangered Species DVD

Триал адд-она популярного зоопаркового менеджера дает поиграть в кампанию, являющуюся по сути обучалкой, знакомящей с новинками: поездками на джипах, новыми зверями и т.д. На той же местности можно сыграть и в свободном стиле.

СИМВОЛИКА

DVD - только на DVD

В содержании дисков возможны изменения

Демо-версии
- Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum
- Aurora Watching: Gorky Zero1
- Cold War: Behind the Iron Curtain
- Earth 2160
- Glider - Collect 'n Kill
- Land of the Dead: Road to Fiddler's Green
- Law & Order: Criminal Intent
- Peter Jackson's King Kong
- Suffering: Ties That Bind
- UFO: Aftershock
- Zoo Tycoon 2: Endangered Species
- Невский титбит
- Нейрохантер (Neuro Hunter)

Freeware и Shareware игры
- D.R.O.D. (Deadly Rooms of Death)
- Dreadnought
- Feeding Frenzy
- Goody Remake
- No-Action Jackson
- Ocean Battle
- Pentagrama
- Porrasturvat (Stair Dismount)
- Ragdoll Matrix: Reloaded v.1.03
- Rekkaturvat (Truck Dismount)
- Turrican
- 10 шароварок, описанных в Mini Reviews
- Игры от Alawar Entertainment

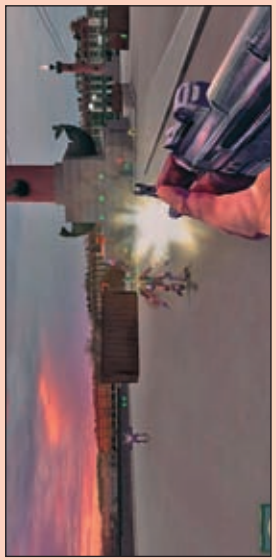
Дополнения
- Dungeon Siege 2
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark
- Sims 2
- Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords
- Warcraft III: The Frozen Throne
- Warhammer 40,000: Dawn of War
- World of Warcraft
- Пираты Карибского моря (Pirates of the Caribbean)

Онлайн
- RAN Online

Видео
- Call of Duty 2
- Knights of the Temple II
- Need for Speed: Most Wanted
- ParaWorld
- Quake 4
- Ragnarok Online 2
- Runaway 2: The Dream of the Turtle
- Star Wars: Battlefront 2
- Suffering: Ties That Bind
- Warhammer: Mark of Chaos
- Witcher

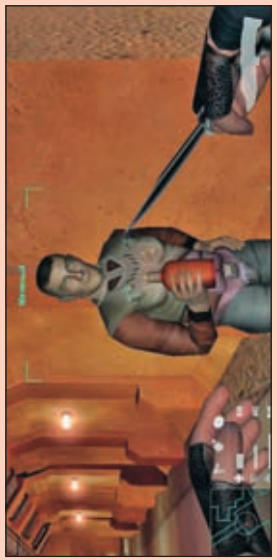
Патчи
- Age of Empires 3 v.1.01
- Dungeon Siege II v.2.2
- F.E.A.R. v.1.01
- Fahrenheit v.1.1
- Medal of Honor Pacific Assault v.1.2
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark v.1.66
- Rome: Total War v.1.3
- Serious Sam II v.2.064b
- Адреналин-шоу v.1.03
- Велиан v.1.01
- Миротворцы: Возмездие v.1.6.7.13
- Паркан II v.1.1
- Перл Харбор v.4.02

Невский титбит



Российский шутер со средненькой графикой и безмозглыми монстрами, опасными лишь из-за численности и тихоходности дауна, за которого и предстоит играть.

Нейрохантер (Neuro Hunter) DVD



Задача демки простая: найти лифт ведущий в колонию зеков. Если не хочется сразу уезжать к негостеприимным узникам, то можно побродить по прорытым тоннелям, выполнить все квесты, истребить всех монстров, разведать карту, обобрать колонию шахтеров и так далее. Естественно, весь арсенал оружия игроку не дадут. А вот постичь основы игры и сюжета - пожалуйста.

Freeware и Shareware игры

D.R.O.D. (Deadly Rooms of Death)

Забавнейшая походово-логическая аркада. Top-down-перспектива, отважный герой, острый меч, занятные головоломки, лабиринты и толпы охочих до комиссарского тела тварей. Отличный антистрессор после тяжелого трудового дня.

Dreadnought DVD

Бесплатная игра, созданная для рекламы процессоров AMD Athlon 64. Наверное, для тех же целей игра притормаживает на системах с другими "процами". Разработчиков хватило лишь на один уровень, три вида оружия и две (или три) модели врагов. Тем не менее, поиграть стоит - графика на уровне (а для фривара просто супер).

WWW.GAMENAVIGATOR.RU

Драйверы

- Catalyst v.5.9 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.10 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.10 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.10 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.81.85 2K/XP WHQL
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce4 v.7.13 2K/XP WHQL Intel Edition
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD Edition
- VIA HyperionPro 5.04A

Программы

- ATI Tray Tools v.1.0.4.780
- CableNut v.4.08
- Magic Script

Прохождения

- BloodRayne 2
- Bard's Tale
- Obscure
- Блицкриг 2

Киберспорт

- 4 VOD'a и демки

Видеонавигатор

- Prince of Persia: The Two Thrones
- Sid Meier's Civilization 4
- Видеорепортаж о создании Heroes of Might and Magic V

Z-Zone

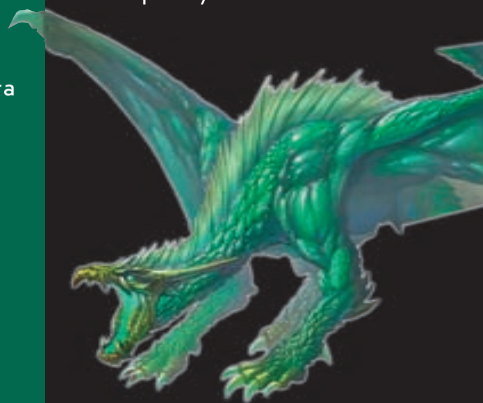
- Реклама игр
- Трейлеры фильмов

Сервис-пак

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.14
- BSplayer v.1.36.825
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FastStone Image Viewer v.2.27 beta
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.40
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.54 Full
- Light Alloy v.3.4
- Opera v.8.5 рус
- Quick Time Player v.7.0.2.70
- Real Alternative v.1.44
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4
- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VDMSound v.2.0.4
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.11
- Windows Media Player 10 Final WinXP rus
- Windows Media Player 9 Windows 2k/98/ME rus
- WinRAR v3.51 rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.388
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130



Feeding Frenzy

Одна из шароварных вариаций известной игры. Вы управляете рыбкой, которая должна поедать своих более мелких собратьев и уворачиваться от тех, что крупнее. По мере отжирания рыбка поднимается по ступеням пищевой пирамиды и начинает есть все, что движется. Данная реализация примечательна симпатичной графикой и подобием сюжета, по ходу которого дадут поиграть за разных рыб и млекопитающих.

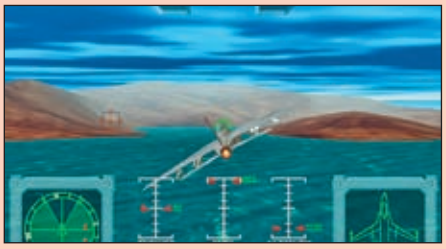
Goody Remake

Ремейк аркады 1989 года. Гуди, наиобычнейший жулик, ходячее клише, поставил перед собой нетривиальную задачу - вычистить "Banco de Espaca", главный банк всея Испании. Дабы устроить задуманное асоциальному элементу придется добыть немало инструментов собирая мешки с $ и, простите, тыря нужные девайсы. Также Гуди угрожает разношерстная оппозиция (от змей до вертолетов и дам поведения средней тяжести), которую отважный грабитель не чурается угостить кирпичом.

No-Action Jackson

Душевно исполненный квест а-ля "Старые добрые денечки". Мышка, инвентарь, беззлобный юмор (тот же легкий пинок AD&D в самом начале), раздолбай Джексон (читай - наше альтер эго) и задачи вселенской значимости. Например, исчезнуть из родного дома таким образом, чтобы только что приехавшие дедушка с бабушкой внучка не увидали, ибо внучок встречи категорически не желает.

Ocean Battle



Сюжет Ocean Battle невероятно красив. Наверное. К сожалению, его литературная мощь передается исключительно путем китайских (японских/корейских) иероглифов и понять причину Океанических Баталий, увы, не удалось. Сама же OB более похожа на аркаду с искусственно имплантированным симуляторным аппендиксом.

Pentagrama

Отменный представитель редкого ныне жанра. Остров, представляющий собой пятиугольник, контролируют пять рас. Каждая раса находится в мире с двумя соседними и враждует с остальными. Цель - полностью истребить враждебную нам кодлу. Подвластные воины вовсе не однотипны: имеются и лучники, и маги, и бойцы ближнего боя. Весьма и весьма.

Porrasturvat (Stair Dismount)

Новое слово в садистских развлечениях - нужно столкнуть человечка с лестницы так, чтобы он как можно сильнее покалечился. Для этого нам дают выбрать в какое место, с какой силой и в каком направлении его толкнуть.

Ragdoll Matrix: Reloaded v.1.03

Тренажер агента Смита из "Матрицы", в котором он шлифует технику уклонения от пуль. Сложность игры недетская, а все потому, что управлять телом агента можно лишь в очень узких рамках (из-за этого он постоянно принимает самые невероятные позы).

Rekkaturvat (Truck Dismount)

Продолжение идей Porrasturvat'a. На этот раз человечек должен попасть под грузовик или поучаствовать в крэш-тесте. Возможности игрока заметно расширились: можно менять положение камеры, начальную позицию человека (в кабине, на крыше, перед бампером и др.), скорость машины, ставить и двигать пару трамплинов. Цель прежняя - нанести наибольшие повреждения человечку.

Turrican

И опять ремейк. И опять бодро-цветастая аркада, с десятками врагов, оружием и бонусами различной степени ценности. Головной мозг отдыхает полностью, балом правит его спинной коллега. Рекомендуется всем любителям старины и просто уставшим от интеллектуальных игрищ индивидуумам.

А также: 10 шароварок, описанных в Shareware и пятерка игр от Alawar Entertainment.

Дополнения

Dungeon Siege 2

Десять модов, среди которых, прежде всего, следует попробовать Dash EX Plus, переосмысливающий роль маны и дающий при генерации выбрать не только расу, но и один из пяти классов.

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark DVD

Две кампании по четыре модуля в каждой, а также самая последняя версия Community Expantion Pack (CEP) - неофициального дополнения, вводящего в игру множество полезностей (модели, монстры, оружие, броня и т.д.), необходимых для проигрования большинства модулей.

Первая кампания - Lords of Darkness - представляет собой стандартный хэк-н-слэш, разбавленный небольшими лямурами. Вторая - The Aielund Saga - тоже является хэк-н-слэшем, однако лирики в ней меньше, а история - жестче и разнообразнее.

Sims 2

Модели и лоты. Добавьте популярных персонажей кино, музыки, игр. Поселите их в новые особняки. И отправляйте в даунтаун развлекаться.

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords

Восемь модов, особого внимания заслуживает Combat Simulation Arena. Этот мод вводит в игру новую локацию - гладиаторскую арену, принадлежащую некому предприимчивому хатту. По сути, арена - еще одна мини-игра, альтернатива пазааку и гонкам, а также неплохой источник денег и опыта. Можно делать ставки на участников, а можно и самолично выйти с шашкой наголо. Причем бои отличаются большим разнообразием - есть и "стенка на стенку", и дуэли, и сражения с полусотней оппонентов на выживание. Единственное, что смущает, - откуда на хаттовской арене могли появиться в таких количествах ситхи и джедаи?

Warcraft III: The Frozen Throne

Для любителей долгоиграющего сингла - пять масштабных кампаний, в т.ч. финальные главы Mathias' Chronicles и ремейк Deandra's Tale. Для модделов - десять моделей, в основном - продолжение линейки средневековых японских персонажей от Black_Stan. Также присутствует программа War3 Model Editor - комплексный редактор, позволяющий просматривать и изменять варкрафтовские модели.

СОДЕРЖАНИЕ DVD

Warhammer 40,000: Dawn of War DVD

Специально по случаю выхода Winter Assault мы выкладываем огромную подборку лучших народных творений. Шесть тяжеловесных модов (включая эпохальный Dawn of Steel), десять скинов, набор карт на армагеддонскую тему, демо-ролик Ordo Xenos, фирменные шрифты для Windows, а также более полутора сотен (проникнитесь!) знамен, значков и схем раскраски, отражающих практически все существующие армии Космодесанта, Хаоса, Гвардии и орков.

World of Warcraft DVD

Для желающих узнать, как Beaststalker Armor смотрится на гноме, мы выкладываем программу WoW Model Viewer. С ее помощью можно не только просматривать все игровые модели, но и примерить на своего персонажа любую броню или оружие, а также посадить его на любое ездовое животное.

Пираты Карибского моря (Pirates of the Caribbean) DVD

Глобальная модификация "Возвращение Морской Легенды".

Онлайн DVD

RAN Online

Азиатская ммошка с оригинальной тематикой - игроки являются студентами конкурирующих "универов". Прокачиваемся, дубася безобидных хулиганов, и, время от времени, устраиваем мордобой (PvP) между ВУЗами. Исполнение игры ничем не примечательно и даже несколько кривовато, но играть вполне можно. Это открытая бета, причем стартовавшая в конце октября, так что халява кончится, скорее всего, нескоро.

Видео DVD

- Call of Duty 2
- Knights of the Temple II
- Need for Speed: Most Wanted
- ParaWorld
- Quake 4
- Ragnarok Online 2
- Runaway 2: The Dream of the Turtle
- Star Wars: Battlefront 2
- Suffering: Ties That Bind
- Warhammer: Mark of Chaos
- Witcher

Патчи

- Age of Empires 3 v.1.01
- Dungeon Siege II v.2.2
- F.E.A.R. v.1.01 DVD
- Fahrenheit v.1.1
- Medal of Honor Pacific Assault v.1.2 DVD
- Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark v.1.66 DVD
- Rome: Total War v.1.3 DVD
- Serious Sam II v.2.064b
- Адреналин-шоу v.1.03
- Велиан v.1.01 DVD
- Миротворцы: Возмездие v.1.6.7.13 DVD
- Паркан II v.1.1
- Перл Харбор v.4.02 DVD

Драйверы DVD

- Catalyst v.5.9 98/Me WHQL
- Catalyst v.5.10 2k/XP WHQL with Control Center
- Catalyst v.5.10 2k/XP WHQL with Control Panel (videocard)
- Catalyst v.5.10 2K/XP WHQL with Control Panel (motherboard)
- ForceWare v.81.85 2K/XP WHQL
- ForceWare v.77.72 98/Me WHQL
- nForce4 v.7.13 2K/XP WHQL Intel Edition
- nForce4 v.6.70 2K/XP WHQL AMD Edition
- VIA HyperionPro 5.04A

Программы

- ATI Tray Tools v.1.0.4.780
- CableNut v.4.08
- Magic Script

Прохождения

- BloodRayne 2
- Bard's Tale
- Obscure
- Блицкриг 2

Киберспорт DVD

- 4 VOD'a и демки

Z-Zone

- Реклама игр
- Трейлеры фильмов DVD

Сервис-пак DVD

- Ad-Aware SE Standard v.1.06
- ArtMoney SE v.7.14
- BSplayer v.1.36.825
- CheatBook-DataBase 2005
- DOSBox v.0.63
- FastStone Image Viewer v.2.27 beta
- FreeZip! v.2.3.0
- Fresh Download v.7.40
- GrabCaptureScreen v.2.0.5.3
- IrfanView v.3.97
- K-Lite Codec Pack v.2.54 full
- Light Alloy v.3.4
- Opera v.8.5 рус
- Quick Time Player v.7.0.2.70
- Real Alternative v.1.44
- Reg Organizer v.3.0 beta 9
- SpywareBlaster v.3.4

Видеонавигатор

- Prince of Persia: The Two Thrones DVD
- Sid Meier's Civilization 4 DVD

Видеорепортаж о создании

HEROES V of Might and Magic

Отчет

В процессе подготовки репортажа:

- было заработано экспы на несколько уровней;
- загублено зверскими интервью ценные разработчики (в количестве трех штук);
- найдены эксклюзивные видеоартефакты с демонстрацией геймплея.

А также весь состав журналистской группы теперь с нетерпением ждет выхода этой игры, который назначен на весну 2006 года.

Шаг за шагом двигается герой на лошади. Покупает войска, изводит монстров, находит ничейные минералы и подбирает сказочные сокровища. Любой, кто играл в HoMM, знает о невероятной притягательности этой игры. Казалось бы, в любой момент можешь сделать сейв, остановиться и уйти спать, а в результате - играешь всю ночь напролет.

Все вы, безусловно, осведомлены, что пятую часть этой замечательной стратегии делает отечественная компания Nival. Мы подготовили видеорепортаж, в котором сами разработчики максимально подробно рассказывают о Heroes of Might and Magic V.

Как там говорили персонажи Хайлайна?

"Завтра мы выйдем на каменистую Дорогу Доблести.

Как там у вас с драконами? Не желаете ли их истребить?"

- SpywareGuard v.2.2
- Swiff Player v.1.1
- VDMSound v.2.0.4
- WinAce v.2.6
- Winamp Full v.5.11
- Windows Media Player 10 WinXP rus
- Windows Media Player 9 WinME rus
- WinRAR v3.51 rus

Лаборатория Касперского

- Антивирус Касперского Personal v.5.0.388
- Kaspersky Anti-Hacker v.1.7.130

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс_____Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____)_____E-mail_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____ руб. _____ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Краснопресненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Навигатор игрового мира"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____ руб. _____ коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

не оставайся
один на один
со своим
С.Т.Р.А.Х.ом -
подпишись на
"НАВИГАТОР"!

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Декабрь	2005 г.	60 рублей ☐	100 рублей ☐	110 рублей ☐
Январь	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Февраль	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Март	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Апрель	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐
Ноябрь	2006 г.	70 рублей ☐	110 рублей ☐	120 рублей ☐

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО _____

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с _____ по _____

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс_____Адрес_____

_____

Ф.И.О._____

Телефон (_____)_____E-mail_____
код города

Извещение

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка!

Пожалуйста, передавайте адрес платильщика и "Назначение платежа" полностью!
Не объединяйте платежи!

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Красноперсненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Квитанция

ООО "Навигатор Паблишинг"
(наименование получателя платежа)
Красноперсненское ОСБ №1569/01696
7703205156/770301001
(ИНН/КПП)
р/с № 40702810938170105616
(номер счета получателя платежа)
в ОАО "Сбербанк России"г. Москва
(наименование банка и банковские реквизиты)
Корр. счет 30101810400000000225
БИК 044525225
Подписка на журнал "Консоль"
(наименование платежа)

Дата _____ Сумма платежа_____руб. _____коп.

Кассир

Плательщик (подпись) _____

Подписка на "КОНСОЛЬ" - лучший подарок

Вариант подписки на журнал “Консоль”

Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Консоль”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

(*отметьте нужные варианты* ■)

Месяц	Стоимость с DVD
Декабрь 2005 г.	100 рублей ☐
Январь 2006 г.	100 рублей ☐
Февраль 2006 г.	100 рублей ☐
Март 2006 г.	100 рублей ☐
Апрель 2006 г.	100 рублей ☐
Май 2006 г.	100 рублей ☐

ИТОГО _____
(*укажите общую стоимость подписки*)

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с _____ по _____

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с _____ по _____

СТРИМ ТВ
ИНТЕРАКТИВНОЕ ТЕЛЕВИДЕНИЕ

Более **100** телеканалов для взрослых и детей

216 киносеансов в день в «Домашнем кинозале»

12 музыкальных каналов

(095) 105 5025
www.stream-tv.ru

СТРИМ ADSL
ДОМАШНИЙ ИНТЕРНЕТ-КАНАЛ

Лицензии Государственного комитета РФ по связи и информатизации № 12203, 12235;
Лицензия Министерства РФ по связи и информатизации № 22963.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
Фирма «1С», ул. Селезневская, 21;
Магазины сети "Чистый софт":
ТЦ"Меркадо", ул. Миклухо-Маклая д. 37;
ТЦ"Меркадо", Рязанский пр-кт 28.;
ТЦ "Черемушки", пав. 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56;
ТЦ "Буденовский", пав. А-2 пр. Буденого, 53, стр 2 ;
ТЦ "Горбушкин двор", пав. Б2-166, Багратионовский пр., 7, к. 3;
ТЦ "Твой Дом" этаж 2, 24 км. МКАД;
ТЦ "Перекресток", Дмитровское шоссе 13;
ТЦ "Семеновский", пав. Д-03, Семеновская площадь д. 1.
ул. Шоссейная, 11;
1-я ул. Энтузиастов,12а;
ул. Новый Арбат, 17;
ул. Профсоюзная д.128,кор.3;
м. Марьино ТК, пав.№19;
ул. Люблинская. 4а;
Беренгов пр, 8/1;
ул. М. Бирюзова, вл. 17;
Смольная,24,«а»;
Б.Ордынка,19, стр. 2;
Ленинградский проспект дом 56/2;
Стратонавтов 9;
Бол. Якиманка 26, Дом игрушки;
Русаковская ул. 27 Дом книги в Сокольниках;
Новослободская ул. 16;
3-ий Добрынинский пер 3\5 кор 1;
Ленинский проспект д 62/1;
Руставели, 1;
Ломоносовский пр-кт 23;
Братиславская ул 13;
Новая Басманная 31 стр 1;
Ивана Франко 38 кор 1;
Ярославское шоссе д. 54;
Полянка д. 28;
Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект,16;
Марксистская д 3 (маг Планета);
Нижняя Красносельская 45 кв 41;
Ярцевская 19;
Земляной Вал д.2/50;
Сев. Бутово ул. Старокачаловская д. 16;
Овчинниковская наб. 22/24;
Ленинский проспект 89;
Зеленоград Панфиловский пр-кт корп 1106 Б;
Коровинское шоссе д.20 стр.1;
Нагорный бульвар д.4 к.1;
Аргуновская д4;
Ленинский пр-кт 146;
Ангарская ул. 26 кор 1;
Мясницкая ул 17;
Матвеевская ул 20 кор 1

Александров
Красный пер., 10

Астрахань
ул. Савушкина, 51;
ул. Советская, 36;
ул. Ульяновых, 3
ул.Украинская,3 «Перекресток»

Великий Новгород
ул.Большая Санкт-Петербургская д.6\11

Вильнюс
ул. Альгирдо, 10 «AKELOTE ir KO»

Владивосток
ул. Жигур, 48;
ул. Русская, 46 «Планета»;

Владимир
ул. Дворянская, 10;
ул. Дворянская, 11;
Октябрьский пр-т, 47

Волгоград
пр. Ленина, 2-а

Вологда
Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»

Воронеж
Ленинский пр-т, 150 ТЦ "Пассаж";
ул.Кольцовская "Лаборатория Развлечений";
Остужевское кольцо "Лаборатория Развлечений"

Геленджик,
ул.Полевая, 33 "Компакт"

Губкин
ул. Дзержинского, 113

Дзержинск
ул. Гайдара, 51а

Днепропетровск
пр. Карла Маркса, 50;
ул. Московская, 1;
пр. Карла Маркса, 46;
ул. Харьковская, 2;
ул. Боброва, 23;
ул. Московская, 3;
ул. Ленина, 1-Б

Екатеринбург
ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»;
ул. Луначарского 49, «Титаник»;
ул.Радищева 4 магазин «Салон Тим»

Железнодорожный
ТЦ «Юнион» контейнер 71

Жуковский
ул. Гагарина, 24;
ул Яцкого, 1, цокольный этаж, «Матрица» ;
ул. Чкалова, 1

Ижевск
ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток»

Иркутск
Чехова 19 «РемБытТехника»;
Ленина 15, «Знание»;
Фурье 8, «ВИД»;
Литвинова 17, «Торговый Комплекс»;
Киевская 2, «CD-Hit»;
Урицкого 13, «Силуэт»;
Партизанская 1, ТД «Hellen»;
Дзержинского 26, «ХоБГоблин»;
Урицкого 1, «Детский мир»

Калининград
пл. Победы, 4;
торговая сеть «Монитор»

Калуга
ул. Кирова, 7/47

Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102

Киров
ул. Московская, 11 «Орком»;
ул.К.Маркса, 129;
ул. Московская, 12;
ул. Пролетарская,17А;
ул.Воровского, 71

Киев
ул. Большая Васильковская, 54 «Сказка»

Клин
ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь»

Кострома
Красные ряды, магазин «Ай»;
ул. Советская 130

Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»

Липецк
ул. Ворошилова, 3 «Золотой Диск»

Луганск
ул. Советская, 88 «Протон»;

Лучегорск, Приморский край
4 м.р-н, «Аднис»

Лысьва
ул. Федосеева, 33

Махачкала
ул. М. Ярагского, 67

Миасс
пр. Октября, 31

Минск
ул. Я. Коласа, 1

Нарьян-Мар
ул. Ленина 23 В

Нефтекамск
ул. Ленина, 15

Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23

Нижний Новгород
ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»;
ул. Ведерникова, 7/9, м-н «Олимпиец»;
ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»;
ул. Маслякова, д.5, Салон «Все для бухгалтера»

Новокузнецк
ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ»

Новосибирск
ул.Гоголя, 42 - «1С:Мультимедиа.Сибирь»

Норильск
ул. Богдана Хмельницкого, 17;
ул.Кирова, 29-4

Одесса
ул. Ленина, 32
ул. Ришельевская, 10 "Антошка"
ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»;
ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»;
ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовский»

Омск
ул. Красный Путь, 9;
Торговый город, 3 радиоряд, 23 место
ул. Котельникова, 12
Первомайский рынок;
Панорама-Центр;
Кирова, 12

Орел
Красина, 1

Орск
ул. Краснознаменная, 64;

Павловский-Посад
ул. Кирова, 23

Пенза
ул. Коммунистическая, 28;
ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл»

Пермь
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;
ул.Ленина, 54. Магазин «Виктория»;
ул.Луначарского, 58
ул. Уинская, 13, ТД"Владимир"
ул. Борчанинова, 13, универсам "7Я"

Псков
ул. Яна Фабрициуса, 10

Пушкино, МО
Московский проспект,5

Рига
ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»;
ул. Бривибас 39, т/ц «Б39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемара, 73;
ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636»

Ростов-на-Дону
ул. М.Горького, 143, 4-й этаж, Компания «Энджин»;
ул. Серафимовича, 53, Магазин «ИГРОПОЛИС»;
пр. Ворошиловский, 56 Магазин "ИГРОПОЛИС"

Самара
Московское шоссе, 28, магазин «Детский мир»;
Московское шоссе, 81А, ТЦ «Парк Хаус»;
ул. Стара Загора, 59, стр. 1, ТЦ «Старозагорский», секция 9;
ул. Стара Загора, 141, ТЦ «Энергия»;
ул. Победы, 131, ТЦ «Теремок»;
ул. Мичурина, 15, ТЦ «Аквариум», 2 этаж, секция 3;
ул. Ленинградская, 63, магазин «Ультра»;
ул. Георгия Димитрова, 7, ТЦ «Орбита»;
пр. Юных Пионеров, 146, книжный магазин «Метида»;
пр. Кирова, 48, ТЦ «Юность», цокольный этаж;
ул. Ульяновская, 18, ТЦ «Вавилон», секция 333

Саранск
ул. Пролетарская, 46;
ул. Большевистская 37/3;
ул. Советская, 65

Сочи
ул. Ленина, 88 «Сириус»

Северодвинск
ул. Плюснина, 11 ТЦ «Дружба»

Североуральск
ул. Молодежная, 10

С.-Петербург
ул. Седова, д.11
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
Левашовский пр., 12;
ул.Гончарная, д.13 «ДиксиПро»;
ул. Марата д.8 «КЕИ»;
ул. Пушкинская, 12, лит. А,
пом 4-Н, «Лайт-Проджект»;
Московский пр., 2;
7-я линия Васильевского острова, д. 40
Большой пр-т Вас. о-ва, 68
Восстания, 13
Невский проспект, 35

Старый Оскол
мкр. Королева, 28а

Сургут
ул. Ленина, 13;
ул. Энгельса, 11, блок Б. «Диггер»

Тамбов
ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРНИСАЖ»

Тольятти
ул. Революционная, 60, книжный магазин «Метида»;
Приморский б-р, 22, помещение аптеки «Имплозия»

Томск
ул. Иркутский тракт д. 80/1;
ул. Красноармейская 135;
ул. Яковлева, 6;
ул. Иркутский тракт д. 118/1

Тюмень
ул. Республики, 62;
Червишевский тракт, д 23, ТЦ «Эльдорадо», 2-й этаж

Тында
ул. Кр. Пресня, 33

Уссурийск
ул. Некрасова, 252

Уфа
ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрьский»;
ул.50-лет СССР ,47 «Онлайн»;
пр. Октября, 137;
ул. Трамвайная, д. 2/3, ТЦ «Парус», 2-й этаж

Челябинск
ул.Российская, 281

Череповец
ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна»

Чусовой
ул. Чайковского, 8

Элиста
ул. Пушкина, 20

Якутск
ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица»

Интернет-магазины
www.ozon.ru
www.bolero.ru

а также в фирменных магазинах Москвы:
Чистый софт: ТЦ "Черемушки", пав.1Б-38 и 2Е-21 ул. Профсоюзная, 56; ТЦ "Буденовский", пав. Б-5 пр. Буденого, 53, стр 2; ТЦ "Горбушкин двор", пав. В2-174, Багратионовский пр., 7, к. 3; ТЦ"Беляево", ул. Миклухо-Маклая, 37; Отдел в магазине "Мобайл центр", пр.Мира, 112; Отдел в магазине "Мобайл центр",бульвар Дм. Донского, 8.
Ашан: Пересечение МКАД с Осташковским шоссе, Пересечение МКАД с Калужским шоссе
М-Видео: Славянский б-р 13 стр 1, Декабристов ул. 12, 26-й км МКАД, Русаковская ул. 22, ул. Генерала Белова 35, Профсоюзная, д. 63, Щелковское шоссе 100, Ленинградское шоссе 16 стр1-2, Пр-кт Мира, 91 корп.1, Автозаводская д.11, Чонгарский б-р д.3, корп.2, Маросейка д.6/8 с.1, Столешников пер д. 13/15, Люблинская д. 169, Никольская д.8/1, Бол. Черкизовская д.1, Измайловский вал д.3, Пятницкая д. 3
Партия: Волгоградский пр-кт. Д. 1, Калужская пл. д.1, Пресненский Вал д. 7, Земляной вал д.32/34, Мичуринский пр-т д. 45, пр-т Мира д .118А, Брянская д.12, Солянка д.1, Комсомольский пр-кт 27, Ленинский проспект д70/11, Земляной вал 33, Мал. Черкасский пер 2/5, Долгоруковская 40, Ленинградский проспект дом 52, Варшавское шоссе 2, Уральская 1А, Народного ополчения ул. 22/2
Премьер-Дивижн: «Торговый ряд «Басманный Дворик», ул Профсоюзная 19 ; павильон №5», ул. 13-ая Парковая д.27/4.
Формоза: Трехсвятительский переулок д.2, Сухонская д.7 а, Генерала Белова д.4, Шаболовка д. 61/21, Профсоюзная, д. 98, корп.1, Авиамоторная дом 57
Цифра: Пл. Воровского 1, Пр-кт Буденого 53 ТД Буденовский И-5, Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай», пав.эл12к., Тверская 25/9
«ТД «Союз» Алексеевский, Мира пр-кт. 116 , Арбат, Старый Арбат ул., 6/2, ГУМ, Красная пл., 3, Вешняки, ул. Вешняковская д. 20 А, Динамо, Ленинградский пр-кт, 33 А , Жулебино, Хвалынский б-р, 7/11 , Копейка, Мичуринский пр-т, 44, Магнит, Удальцова ул., 42 , Мир, Бибиревская ул., 11, Мир, Дмитровское ш., 43, Мир, Воронежская ул., 7 , Мир, Волгоградский пр., 133, Мир, Профсоюзная ул. 144 (Ясная), Никулино, Вернадского пр-кт. 86, стр. 2, Перекресток, Алтуфьевское ш., 40 А , Рамстор, Каширское шоссе, 61, стр.2 , Ра мстор, Шереметьевская ул., 60 А, Рамстор, Новочеркасский б-р, д.41, с.4, Рамстор, Митинская ул., 53 , Рамстор, Комсомольская пл., 6, Рамстор, Ярцевская ул., 19 , Рамстор, Часовая ул, 13, Таганка, Верхняя Радищевская ул, 22, Текстильщики, Люблинская ул., 2, ЦУМ, Петровка ул., 2, эт. 6, Юпитер, Новый Арбат ул., 19, стр. 1 , Столица, Кустанайская ул., 6, Крокус-Строгино, 66 км МКАД, Черемушки,Нахимовский пр-кт, 33/2, СМ - Квадрат, Диск, Ленинский д. 11, Столица Ключевая, АВ-Таганка, Мир Печати,